LOMMARNA VID LÅNGKLIPPAN



L1 INLEDNING

Följande äventyr är tänkt som en övning för den spelledare som vill lära sig en del finesser som kan vara till hjälp när man leder ett äventyr med en eller flera spelare. Om man har läst igenom det kan man snabbt sätta igång och spela i några timmar. Genom de utförliga texterna får spelledaren en kommentar späckad av tips och upplysningar som hjälper honom att förstå de viktigaste ingredienserna i ett rollspelsäventyr.

Eftersom detta äventyr är gjort i undervisande syfte är det förenklat jämfört med ett vanligt rollspelsäventyr. Spelarnas valmöjlighet är begränsad till några få val, eftersom dessa är åtföljda av detaljerade instruktioner till spelledaren om hur han ska styra handlingen. På detta sätt kan spelledaren få grepp om situationen utan att behöva överanstränga sig.

Äventyret består av sex huvuddelar:

1 Spelarna, som innehåller en samling redan uppslagna rollpersoner, med bakgrund, utseende och specialiteter. Spelarna är fria att välja vilken rollperson (RP) de vill. De välja att göra egna rollpersoner.

2 Handlingen, som beskriver var det hela utspelar sig och även innehåller bakgrund och intrig.

3 SLP, som innehåller beskrivningar av alla peroner kontrollerade av spelledaren som är av intresse för spelet.

4 Platserna, en beskrivning av de platser äventyret utspelas på, rum för rum, våning för våning, komplett med kartor och illustrationer.

5 Uppdraget, en handledning i hur äventyret bör inledas, tillsammans med hjälptexter, ledtrådar, hinder och belöningar som väntar äventyrarna, samt

6 Möten, som beskriver typiska eller troliga möten mellan äventyrarna och SLP.

Skumma igenom alla delar av äventyret innan du säger något till spelarna. Lägg särskild vikt vid hur omgivningen ser ut vid utgångspunkten, intrigen som beskrivs i Handlingen, de viktigaste fientliga spelledarpersonerna (SLP) och viktigast av allt, uppdraget.

Sätt dig sedan och tala enskilt med varje spelare. Tala med spelaren om hur han vill att hans rollperson ska vara och ha för bakgrund. Ge honom därefter en redan uppslagen rollperson från listan i sektion L3. Gå igenom rollpersonens historia och utseende eller speciella avvikelser.

Nu är rollpersonerna (RP) klara att användas i äventyret. Spelledaren ska slå upp sektion L7.1 och läsa om det som står under rubriken "Att introducera rollpersonerna". Samla spelarna och börja med att beskriva var de befinner sig vid utgångspunkten. (Se sektion L6.1 för en mer detaljerad beskrivning.) Välkommen till Midgård.

L2 LOMMARNA VID LÅNGKLIPPAN

Lommarna vid Långklippan utspelar sig vid sydöstra kanten av Eriadors Kallhedar vid Trollbergen och precis norr om floden Bruinen. Detta läge gör det till en idealisk introduktion, och deläventyr till, äventyret i Midgårdshäftet. Den lilla kartan i sektion L6 visar hur de tre äventyrens spelplatser ligger i förhållande till varandra. Trots det kan spelledaren efter eget tycke flytta äventyret till något annat område i Midgård om han vill.

L3 SPELARNA

På de följande sidorna finns beskrivningar av sex redan uppslagna personer som spelarna kan använda som rollpersoner (RP). Varje spelare bör ha sitt eget rollformulär innan han börjar äventyret.

Eftersom detta är ett introduktionsäventyr är färdighets- och egenskapsbonus redan uträknad och uppskriven för rollpersonen. Dessutom har alla rollpersonerna redan fått ett namn typiskt för sin ras, men spelarna får gärna hitta på egna, om de vill.

L3.1 MUTFAST STRANGFOT

Mutfast Strangfot är en förnuftig ung hobbit från Marish i Fylke. Många känner inte till så mycket om Mutfast, eller "Mut" som han oftast kallas, eftersom han är en ovanligt försiktig liten herre, som alltid undviker bråk. Han anses faktiskt som flitig och blid av de flesta.

Tyst, försiktig och spetsörad som han är gillar Mut att

lyssna på såväl skvaller som intriger. Han talar och handlar aldrig överilat och säger sällan vad han tänker, men han är lite av en tjuv och har upplevt många äventyr i sina livliga dagdrömmar. Det är glimten i hans öga som får kvinnorna i Marish att tända till. Några av de äldre misstänker att Mut är en smula underlig, kanske till och med en skurk, men hans familj vet sanningen. Mut är det sorts hob som gillar att gömma sig för förbipasserande och löser pussel när ingen ser på.

Hans mest utmärkande drag är vanligt i hans familj. Som alla Strangfötter har han en ovanlig vänsterfot, som i Muts fall är täckt av lockigt, blont hår. Denna avvikelse är orsaken till Muts smeknamn "Kvickfot".

Mut gav sig nyligen av hemifrån och gick till Bri för att leta reda på sin excentriske gammelfarbror Boffo Strangfot. Han är beväpnad med en gammal (+5) dvärgyxa, en fin (+15) människodolk, en slunga, en reservdolk och sin fars (+10) blåaktiga skyddssköld (vikt 2 kg). Mut gav sig iväg i hopp om att få följa med Boffo i hans sökande efter det urgamla Strangfotska hemmet. Men Boffo fanns inte i Bri, så Mut fortsatte österut mot Det sista värdshuset med bara en ledtråd att gå efter. Gamle Boffo antogs hålla till någonstans uppe på Kallhedarna.

PERSONDATA

Namn	Mutfast Strangfot (alias "Kvickfot")
Ras	Hob
Längd	110 cm
Vikt	40 kg
Hår	Mellanbrunt
Ögon	Gröna
Sinnelag	Försiktigt, betänksam
Särskilt	Blont hår på vänster fot
Yrke	Spejare (Bageribud)
Rang	1

Egenskap	**Värde**	**Bonus**
Styrka	91	−10
Smidighet	97	+30
Fysik	90	+25
Intelligens	79	+5
Psyke	74	−5
Personlighet	69	−5
Utseende	63	±0

FÄRDIGHETSBONUS

Förflyttning och manöver	
Ingen rustning	+35 RM
Mjukt läder	+20 RM
Härdat läder	−25 RM
Ringbrynja	−80 RM
Metallrustning	−95 RM
Vapen	
1-H Eggvapen	+6 AB (+21 med +15 dolk)
1-H Krossvapen	−34 AB
2-H Vapen	−34 AB
Kastvapen	+46 AB (+61 med +15 dolk)
Projektilvapen	+46 AB
Stångvapen	−34 AB
Allmänna färdigheter	
Klättra	+41 RM
Rida	+1 RM
Simma	+36 RM
Spåra	+11 RM
Tjuvfärdigheter	
Anfall bakifrån	+4 SP
Smyga/Gömma sig	+22 RM/FM
Låsdyrkning	+17 FM
Oskadliggöra fällor	+7 FM
Magiska färdigheter	
Läsa runor	−20 FM
Använda magiska föremål	−30 FM
Riktade besvärjelser	+5 AB
Andrahandsfärdigheter	
Matlagning	±0 FM
Samla föda	+20 FM
Språk	
Kuduk (Hobiska)	5 nivåer
Väströna	5 nivåer
Sindarin	1 nivå
Diverse	
Iakttagelseförmåga	+18
Kroppsbyggnad	52 Skadepoäng
Vanliga besvärjelser	±0 AB
Ledarskap och påverkan	−5 FM
Jordmagi-MS	+55 MS
Flödesmagi-MS	+15 MS
Gift-MS	+55 MS
Sjukdoms-MS	+40 MS
Besvärjelselistor	Nej
Rike	Flödesmagi
Kraftpoäng	1
Erfarenhetspoäng	10,235
Belastningsavdrag	±0
Försvarsfaktorer	
Försvarsbonus	+30 FB (+65 med +10 sköld)
Rustning	Ingen rustning
Sköld	+10 Sköld
Hjälm	Nej
Armskenor	Nej
Benskenor	Nej

L3.2 WILHAET BREM

Wilhaet Brem härstammar från en by nära Fornost i Arthedain. Han är son till en ärrad krigsveteran från krigen mot

piraterna och har växt upp i ett krigarhem. Det kom knappast som en överraskning när han talade om att han tänkte bli krigare.

Brems familj ligger dock sedan länge i fejd med traktens furste, så unge Brem sökte, precis som sin gamle far Wisrinc Brem, tjänst på annat håll. Han begav sig österut på den Östra Landsvägen mot Det sista värdshuset, där han hört att rekryterarna från södern brukade hålla till.

Brem är en gladlynt gynnare med ett häftigt temperament. Han älskar att skratta och uppskattar ett rejält slagsmål. Stridslysten som han är kan han göra en utmaning av den enklaste dispyt.

Brem bär en (+10) långbåge av idegranstrå och sin farfarsfars (+15) magiska bredsvärd "Vargbane". Med sina silverinlägg och sin skida med blått silke är det ett ädelt vapen som dräper både varg och hund (d.v.s det får bonusen för dräpande på tabellen för kritiska skador mot djur och monster) och blir varmt när man är inom tre meter från vargspår.

PERSONDATA

Namn	Wilhaet Brem	
Ras	Bonde (Nordman)	
Längd	185 cm	
Vikt	90 kg	
Hår	Rödbrunt	
Ögon	Blå	
Sinnelag	Vildsint, bullrig	
Särskilt	Ärr i pannan	
Yrke	Krigare (Livvakt att hyra)	
Rang	1	
Egenskap	**Värde**	**Bonus**
Styrka	97	+20
Smidighet	89	+5
Fysik	90	+10
Intelligens	68	±0
Psyke	77	+5
Personlighet	53	±0
Utseende	63	±0

FÄRDIGHETSBONUS

Förflyttning och manöver	
Ingen rustning	+15 RM
Mjukt läder	±0 RM
Härdat läder	−0 RM
Ringbrynja	−20 RM
Metallrustning	−65 RM
Vapen	
1-H Eggvapen	+38 AB (+53 med +15 bredsvärd)
1-H Krossvapen	+28 AB
2-H Vapen	−2 AB
Kastvapen	+13 AB
Projektilvapen	+28 AB (+38 med +10 långbåge)
Stångvapen	+28 AB
Allmänna färdigheter	
Klättra	+11 RM
Rida	+11 RM
Simma	+11 RM
Spåra	+6 RM
Tjuvfärdigheter	
Anfall bakifrån	±0 SP
Smyga/Gömma sig	+5 RM/FM
Låsdyrkning	+5 FM
Oskadliggöra fällor	10 FM
Magiska färdigheter	
Läsa runor	−25 FM
Använda magiska föremål	−20 FM
Riktade besvärjelser	−20 AB
Andrahandsfärdigheter	
Stjärnskådande	+5 FM
Rep och knopar	+25 FM
Språk	
Väströna	5 nivåer
Nahaiduk	3 nivåer
Diverse	
Iakttagelseförmåga	+10
Kroppsbyggnad	44 Skadepoäng
Vanliga besvärjelser	±0 AB
Ledarskap och påverkan	±0 FM
Jordmagi-MS	±0 MS
Flödesmagi-MS	+5 MS
Gift-MS	+10 MS
Sjukdoms-MS	+10 MS
Besvärjelselistor	Nej
Rike	Flödesmagi
Kraftpoäng	1
Erfarenhetspoäng	10,199
Belastningsavdrag	±0
Försvarsfaktorer	
Försvarsbonus	+5 FB (+40 med sköld)
Rustning	Härdat läder
Sköld	+10 sköld
Hjälm	Ja
Armskenor	Nej
Benskenor	Nej

L3.3 ALF MEP

Alf Mep är en kvick gynnare. Han föddes i en herdefamilj nära Fennas Drunin i södra Rhudaur och insåg värdet av att vara snabb redan vid sju års ålder. När hans hjord hotades av bergsmän på plundringståg sprang unge Alf två mil för att varna stadsborna inför anfallet. Hans bragd räddade över hälften av Fennas Drunins får och avvärjde ett anfall mot själva staden. Pojken fick hedersnamnet "Snabbe Alf".

Alf tröttnade dock på livet som herde och vid den mogna åldern av 19 år traskade han iväg norrut på jakt efter äventyr. Hans mål var att finna Låga Vägens banditers försvunna

förmögenhet, en skatt som tillskrivits ett legendarisk gäng kriminella dunedain.

Alf bär med sig ett speciell arvegods, det magiska (+10) "Herdesvärdet". Detta en och en halv meter långa tvåhandssvärd kan anta tre former Den första som en slät stav av bokträ, den andra som en spjutliknande stav och den tredje som en gnistrande gyllene klinga med svart läderfäste. Ett enkelt kommando ("byt skepnad") resulterar i att svärdet genast omformar sig som den befallande vill ha det, så Alf använder vapnet som vandringsstav. Bortsett från hans (+10) dolk och långbåge är den Alfs enda vapen. Alf tycker om att färdas lättklädd och fnyser åt tanken att sätta på sig brynja eller skaffa sig en sköld.

PERSONDATA

Namn	Alf Mep (alias "Snabbe Alf")
Ras	Bonde (Blandad Dunlänning/Nordman)
Längd	176 cm
Vikt	77 kg
Hår	Ljusbrunt
Ögon	Bruna
Sinnelag	Tyst, god självkontroll
Yrke	Krigare
Rang	1

Egenskap	**Värde**	**Bonus**
Styrka	95	+20
Smidighet	99	+20
Fysik	90	+10
Intelligens	60	±0
Psyke	73	±0
Personlighet	33	±0
Utseende	70	±0

FÄRDIGHETSBONUS

Förflyttning och manöver	
Ingen rustning	+30 RM
Mjukt läder	+10 RM
Härdat läder	−5 RM
Ringbrynja	−20 RM
Metallrustning	−65 RM
Vapen	
1-H Eggvapen	+38 AB (+48 med +10 dolk)
1-H Krossvapen	−7 AB
2-H Vapen	+48 AB (+58 med +10 tvåhandssvärd eller trästav)
Kastvapen	+28 AB (+38 med +10 dolk eller spjut)
Projektilvapen	+28 AB (långbåge)
Stångvapen	+38 AB (+48 med +10 spjut)
Allmänna färdigheter	
Klättra	+26 RM
Rida	+6 RM
Simma	+26 RM
Spåra	+6 RM
Tjuvfärdigheter	
Anfall bakifrån	±0 SP
Smyga/Gömma sig	+5 RM/FM
Låsdyrkning	+5 FM
Oskadliggöra fällor	+5 FM
Magiska färdigheter	
Läsa runor	−25 FM
Använda magiska föremål	−25 FM
Riktade besvärjelser	−5 AB
Andrahandsfärdigheter	
Vallning	+25 FM
Samla föda	+5 FM
Språk	
Väströna	5 nivåer
Dunael	3 nivåer
Diverse	
Iakttagelseförmåga	+10
Kroppsbyggnad	38 Skadepoäng
Vanliga besvärjelser	±0 AB
Ledarskap och påverkan	±0 FM
Jordmagi-MS	±0 MS
Flödesmagi-MS	±0 MS
Gift-MS	+10 MS
Sjukdoms-MS	+10 MS
Besvärjelselistor	Nej
Rike	Jordmagi
Kraftpoäng	0
Erfarenhetspoäng	10,305
Belastningsavdrag	±0
Försvarsfaktorer	
Försvarsbonus	+20 FB
Rustning	Ingen rustning
Sköld	Nej
Hjälm	Ja
Armskenor	Nej
Benskenor	Nej

L3.4 NENIEL

Neniel föddes i Mithlond, De grå hamnarna, och är en ung Sinda. Hon är en själfull och ljushyad utbygdsjägare vars föräldrar reste från den avlägsna vildmarken i Norra Ödemarkerna för bara trettio år sedan. Av dem har hon ärvt sitt sinne för äventyr, upptäcksfärder och intriger.

Förra våren, när Neniel slagit läger i Dvärgarnas dal ungefär trettio mil hemifrån träffade hon en dvärg som hette Nari. Efter ett typiskt misstänksamt möte vid en källa, för dvärgar och alver har svårt att umgås, började Neniel tycka bättre om den stolte krigaren och berättade om sina drömmar för honom. Nari berättade sagor om drakskatter i de avlägsna Dimmiga Bergen och de åt tillsammans under stjärnhimlen.

Naris berättelse fascinerade Neniel för hon hade alltid

velat resa österut till sina anfäders land. Skatterna som dvärgen talade om påminde henne om sagor hon hört som barn. Så när Nari fortsätte senare på kvällen beslutade sig Neniel för att leta upp den plats som krigaren kallade "Det sista värdshuset". Efter att ha gjort ett kort besök hemma packade Neniel ned lite saker och gav sig av utefter den Östra Landsvägen. Hon kom fram till Det sista värdshuset i morse.

Neniel bär en blå-grå klädnad och har en fin (+15) långbåge, ett bredsvärd och en dolk. Hennes magiska silverring, som är en gåva från hennes mor, ger henne förmågan att kasta två extra besvärjelser per dag. Hon är väl utrustad för att färdas genom vildmarken.

PERSONDATA

Namn	Neniel	
Ras	Sinda	
Längd	179 cm	
Vikt	61 kg	
Hår	Ljusbrunt	
Ögon	Grå	
Sinnelag	Optimistisk, bestämd	
Särskilt	Har ett otroligt röstomfång	
Yrke	Utbygdsjägare	
Rang	1	
Egenskap	**Värde**	**Bonus**
Styrka	76	+5
Smidighet	99	+30
Fysik	83	+10
Intelligens	72	±0
Psyke	91	+15
Personlighet	96	+25
Utseende	100	+25

FÄRDIGHETSBONUS

Förflyttning och manöver	
Ingen rustning	+40 RM
Mjukt läder	+20 RM
Härdat läder	−25 RM
Ringbrynja	−65 RM
Metallrustning	−80 RM
Vapen	
1-H Eggvapen	+17 AB
1-H Krossvapen	−18 AB
2-H Vapen	−18 AB
Kastvapen	+37 AB
Projektilvapen	+47 AB (+62 med +15 långbåge)
Stångvapen	−18 AB
Allmänna färdigheter	
Klättra	+43 RM
Rida	+23 RM
Simma	+43 RM
Spåra	+8 RM
Tjuvfärdigheter	
Anfall bakifrån	+1 SP
Smyga/Gömma sig	+47 RM/FM
Låsdyrkning	−25 FM
Oskadliggöra fällor	−10 FM
Magiska färdigheter	
Läsa runor	+5 FM
Använda magiska föremål	+20 FM
Riktade besvärjelser	+35 AB
Andrahandsfärdigheter	
Akrobatik	+35 FM
Piltillverkning	+35 FM
Språk	
Sindarin	5 nivåer
Väströna	5 nivåer
Diverse	
Iakttagelseförmåga	+37
Kroppsbyggnad	30 Skadepoäng
Vanliga besvärjelser	±0 AB
Ledarskap och påverkan	+25 FM
Jordmagi-MS	±0 MS
Flödesmagi-MS	+15 MS
Gift-MS	+20 MS
Sjukdoms-MS	+110 MS
Besvärjelselistor	Stigens herre
Rike	Flödesmagi
Kraftpoäng	1 (se ringen i beskrivningen ovan)
Erfarenhetspoäng	10,175
Belastningsavdrag	±0
Försvarsfaktorer	
Försvarsbonus	+30 FB
Rustning	Ingen rustning
Sköld	Nej
Hjälm	Nej
Armskenor	Nej
Benskenor	Nej

L3.5 PARIEL

Pariel är en dunadansk kvinnlig magiker och yngsta dotter till den gondoranske konsuln i alvriket Lindon. Hon är fri till sinnelaget, vacker och har medkänsla och visdom långt bortom sina unga år kort sagt en fantastisk flicka.

Mer än en man har uppvaktat Pariel, men det var Enach, en dunadan-furste från Gondor som vann hennes hjärta. Han överväldigades av Pariels charm och gifte sig med den unga trollkvinnan när hon bara var nitton år. De var ett strålande par. Tragiskt nog varade deras glittrande förbund i mindre än två veckor. Enach dräptes av banditer på Södra Vägen mot Bri, medan bröllopsföljet färdades mot Gondor.

Enachs död blev för mycket för den unga änkan. Hellre än att återvända hem till Mithlond stannade hon i Bri i över en vecka. Sedan, medan hennes följeslagare sov, gav hon

sig iväg från deras inkvartering och red österut på Östra landsvägen. Hon följde spåren efter sin mans mördare. En ledtråd som sammanlänkar tjuvarnas identitet med Låga Vägens Banditer sporrade henne mot Sista Värdshuset i Rhudaur.

Pariel har redskapen med vilka hon ska utkräva sin hämnd. Hennes lilla safirinlagda (+10) trollstav fördubblar hennes trollkraft (d v s hon har fördubblat antal kraftpoäng) och genom den kan hon även kasta upp till tre 2:a nivåns Ljusblixtar per dag utan att bli av med några kraftpoäng (se besvärjelselistan Ljusets lag). Hennes magiska (+10) dolk kan kastas femton meter utan några AB-avdrag och återvänder till hennes hand följande stridsomgång.

PERSONDATA

Namn	Pariel	
Ras	Dunadan	
Längd	177 cm	
Vikt	62 kg	
Hår	Svart	
Ögon	Grå	
Sinnelag	Eldfängt	
Särskilt	Hennes vänstra öga blir grönt strax innan det börjar regna	
Yrke	Trollkvinna	
Rang	1	
Egenskap	**Värde**	**Bonus**
Styrka	74	+5
Smidighet	94	+10
Fysik	79	+15
Intelligens	100	+25
Psyke	76	+5
Personlighet	95	+20
Utseende	97	+15

FÄRDIGHETSBONUS

Förflyttning och manöver	
Ingen rustning	+15 RM
Mjukt läder	−30 RM
Härdat läder	−15 RM
Ringbrynja	−30 RM
Metallrustning	−80 RM
Vapen	
1-H Eggvapen	+15 AB (+25 med +10 dolk)
1-H Krossvapen	−20 AB
2-H Vapen	−10 AB
Kastvapen	+15 AB (+25 med +10 dolk)
Projektilvapen	+15 AB
Stångvapen	+10 AB
Allmänna färdigheter	
Klättra	+15 RM
Rida	+10 RM
Simma	+15 RM
Spåra	+30 RM
Tjuvfärdigheter	
Anfall bakifrån	±0 SP
Smyga/Gömma sig	−5 RM/FM
Låsdyrkning	±0 FM
Oskadliggöra fällor	−20 FM
Magiska färdigheter	
Läsa runor	+37 FM
Använda magiska föremål	+17 FM
Riktade besvärjelser	+23 AB (+33 med +10 Ljusblixtar)
Andrahandsfärdigheter	Nej
Språk	
Väströna	5 nivåer
Sindarin	4 nivåer
Adunaiska	3 nivåer
Diverse	
Iakttagelseförmåga	+15
Kroppsbyggnad	36 Skadepoäng
Vanliga besvärjelser	+2 AB
Ledarskap och påverkan	+20 FM
Jordmagi-MS	+25 MS
Flödesmagi-MS	+5 MS
Gift-MS	+20 MS
Sjukdoms-MS	+20 MS
Besvärjelselistor	Förflyttningens lag Jordens lag
Rike	Jordmagi
Kraftpoäng	3 (6 med ×2 stav)
Erfarenhetspoäng	10,166
Belastningsavdrag	±0
Försvarsfaktorer	
Försvarsbonus	+10 FB
Rustning	Ingen rustning
Sköld	Nej
Hjälm	Nej
Armskenor	Nej
Benskenor	Nej

L3.6 NARI

Nari är en dvärg från Nan-i-Naugrim, "Dvärgarnas dal", i östra delen av Blå Bergen. Som äldste son till den berömda krigaren Bari lärdes han upp i stridskonsten från första stund. Han har alltid varit en tuff, stridslysten krigare som gläder sig åt en rejäl strid.

Nari är också bister och misstänksamt inställd till alla utom sina närmaste vänner och släktingar. Det enda undantaget någonsin var en alvjungfru vid namn Neniel, som påminde honom om alven Arien som räddade hans far för flera år sedan, och som han fått beskriven för sig.

Nari gav sig av hemifrån på jakt efter guld och juveler för att bygga på sin familjs rikedom. Naris bror dog när deras gruva rasade samman och när han var borta blev familjens

inkomst liten. Så Nari, som var äldst, tog på sig att se till att återupprätta deras förmögenhet. Den unge krigaren satte av mot Sista Värdshuset i närheten av Dimmiga Bergen, i hopp om att få tips om en drakskatt.

Nari bär en magisk alv-ringbrynja som hans far fått av Arien. Den skyddar honom lika mycket som en metallrustning. Dessutom har han en bastant (+10) sköld, en utmärkt (+15) stridshammare, en handyxa och ett par dolkar. Hans gröna huva döljer hans hjälm, som är täckt av en drakhuvudkåpa.

PERSONDATA

Namn	Nari	
Ras	Dvärg	
Längd	139 cm	
Vikt	72 kg	
Hår	Mörkt rödbrunt	
Ögon	Blå	
Sinnelag	Bistert, misstänksamt	
Särskilt	Flätar både hår och skägg	
Yrke	Krigare	
Rang	1	
Egenskap	**Värde**	**Bonus**
Styrka	99	+25
Smidighet	81	±0
Fysik	96	+30
Intelligens	70	±0
Psyke	90	+5
Personlighet	62	−5
Utseende	77	+5

FÄRDIGHETSBONUS

Förflyttning och manöver	
Ingen rustning	+10 RM
Mjukt läder	−10 RM
Härdat läder	−20 RM
Ringbrynja	±0 RM
Metallrustning	−35 RM
Vapen	
1-H Eggvapen	+33 AB
1-H Krossvapen	+53 AB (+68 med +15 stridshammare)
2-H Vapen	+33 AB
Kastvapen	+8 AB
Projektilvapen	+8 AB
Stångvapen	+33 AB
Allmänna färdigheter	
Klättra	+11 RM
Rida	+11 RM
Simma	+24 RM
Spåra	+6 RM
Tjuvfärdigheter	
Anfall bakifrån	±0 SP
Smyga/Gömma sig	+5 RM/FM
Låsdyrkning	+5 FM
Oskadliggöra fällor	+10 FM
Magiska färdigheter	
Läsa runor	−25 FM
Använda magiska föremål	−20 FM
Riktade besvärjelser	−25 AB
Andrahandsfärdigheter	
Smide	+30 FM
Språk	
Khuzdul	5 nivåer
Väströna	4 nivåer
Sindarin	3 nivåer
Diverse	
Iakttagelseförmåga	+15
Kroppsbyggnad	54 Skadepoäng
Vanliga besvärjelser	±0 AB
Ledarskap och påverkan	−5 FM
Jordmagi-MS	+40 MS
Flödesmagi-MS	+5 MS
Gift-MS	+40
Sjukdoms-MS	+40
Besvärjelselistor	Nej
Rike	Flödesmagi
Kraftpoäng	0
Erfarenhetspoäng	10,177
Belastningsavdrag	±0
Försvarsfaktorer	
Försvarsbonus	±0 FB (+35 med +10 sköld)
Rustning	Ringbrynja (skyddar som metallrustning)
Sköld	Ja
Hjälm	Ja
Armskenor	Ja
Benskenor	Ja

L4 BAKGRUND

Här ges en överblick över äventyrets bakgrund och spelplats. Vi är avsiktligt vaga vad beträffar tidsbestämningen, men intrigen är tänkt att passa för ett äventyr som utspelar sig i mitten eller slutet av den tredje åldern.

SL: När spelledaren inleder äventyret och introducerar spelarna skall du läsa igenom sektion L4.1 och L4.2 och ge spelarna all informationen beskriven ur Cigfas synvinkel. Utelämna de detaljtexter som är betecknade som

hemliga och var försiktig så att du inte avslöjar informationen i sektion L4.3, för det är den delen av historien som förblir okänd.

L4.1 LÅGA VÄGENS BANDITER

För länge sedan, på den tiden då Arnors högmän byggde citadell högt upp på bergssluttningarna i Rhudaur, strövade små-dvärgar ännu omkring på landsbygden. De var en förföljd ras, få till antalet och utan vänner eller allierade.

Dessa förkrympta och förvrängda släktingar till de bastanta dvärgarna höll sig gömda ute på de karga hedarna på nordvästra sidan av Dimmiga bergen. Där högg de ut grottor och tunnlar i den lättarbetade stenen och gömde sig från sina många fiender.

Trots att de höll sig undan, försvann små-dvärgarna till slut helt och hållet från hedlanden och lämnade inte många spår av sitt hantverk. Kvar fanns bara någon enstaka grotta, gruva eller tunnel som kunde påminna deras mänskliga arvtagare om deras mångåriga närvaro.

L4.1.1 TALIN LOECHS ÅTERKOMST

För ungefär hundra år sedan stötte en otrevlig bergsman vid namn Talin Loech från Rhudaur på ett av små-dvärgarnas största verk, Låga Vägen. Denna uråldriga tunnel hade huggits ut ur en naturlig vattengång och sträckte sig i östnordöstlig riktning från Trollbergen till Kallhedarna.

Talin beslutade sig för att utforska detta underverk och samlade sina medsvurna inför en färd ned i hedlandets djup. Rövarbandet tillbringade veckor med att ta sig igenom den trånga passagen. Deras resa blev över femton mil lång. Den började vid Gamla Källan och slutade vid Låga Sjön under Långklippan. När de utforskat de flesta hemligheter som denna grova, underjordiska väg innehöll, kom de överens om att använda tunneln som rövarkula och använda den när de överföll handelsmän på Rhudaurs landsvägar. De slog läger vid den gamla källan och satte upp rastplatser och fällor i Låga Vägen så att de kunde fly till Låga Sjön om de blev hotade. När de väl slagit sig ned, inledde Låga Vägens banditer en serie rånöverfall som nästan fick handeln att upphöra utefter landsvägarna i trakten. De hänsynslösa banditerna fick rykte om sig att vara rena vildarna och de samlade på sig en förmögenhet i guld och ädla stenar.

L4.1.2 BANDITERNAS UNDERGÅNG

Rhudaurs furstar lyckades inte hitta Talins rövarband, hur många krigare de än sände ut i vildmarken. Förföljarna lyckades hitta spår som ledde dem till kullarna nära den gamla källan, men alla märken och avtryck försvann när man kom ut på hedlandets hårda klippmark. Röveriet fortsatte oavbrutet i två års tid.

Det var då som Arbragol från Tharbad kom till Rhudaur. Som den duglige krigare han var hade han framgångsrikt spårat upp några av Cardolans farligaste banditer och han hade rykte om sig att vara en obarmhärtig prisjägare. Han samlade ihop ett gäng på Sista värdshuset vid Östra Landsvägen och gjorde upp en plan om hur man skulle kunna infånga Låga Vägens banditer.

En vecka senare lade sig Arbragols krigare i bakhåll för Talins gäng ungefär 2 mil från Sista värdshuset. Bara en av banditerna kom undan. Resten dödades av en skur pilar och tog med sig hemligheten med Låga Vägen i graven. Talins skatt återfanns aldrig.

L4.1.3 DEN SISTE BANDITEN

Delin Felon var den ende av Talins män som överlevde. Han hade kommit ifrån rövarbandet och undgick Arbragols fälla. Eftersom han var så otränad hade han inte kunnat hålla jämna steg med rövarbandet, men det var det som blev hans smala lycka. Delin red norrut upp i Trollbergen, ensam och förvirrad, på jakt efter en tillflyktsort.

Tyvärr hade Delin aldrig lärt sig vägen till Gamla Källan och han kände inte heller till den norra ingången till Låga Vägen. Han hade varit tillsammans med Talin alldeles för kort tid. Delin vandrade omkring i veckor utan att hitta tillbaka till tunneln där hans följeslagare hade stoppat undan sin förmögenhet. Sorgen över de förlorade vännerna blev djupare för var dag som han fortsatte sitt ensamma sökande. När senhöstens kalla snö kom drivande från Kallhedarna och täckte de karga Trollbergen gav Delin upp sitt fruktlösa sökande.

Flera år senare återupptog Delin sökandet, denna gång i sällskap med sin kusin Manawidan Felon. Paret skrev ned resan i form av ett antal poem. De kan mycket väl ha funnit vägen tillbaka till Låga Vägen, men de flesta av deras hemligheter dog med dem när de blev dräpta av troll.

L4.2 LEGENDEN OM OXHORNET

För inte så länge sedan fick en ättling till Manawidan Felon – en gammal kvinna vid namn Cigfa Felon – av en händelse läsa en historia om ett magiskt horn. Det var en legend som handlade om en skatt som skulle innehålla det vita oxhornet, ett instrument vars värde ingen kände. Det förtrollade hornets högljudda eller tysta skall kunde enligt vad som sades höras många mil, och det fyllde vänners hjärtan med hopp och injagade skräck i fiendesjälar.

Vad som slog Cigfa mest var dock det faktum att hornet stulits av banditer som påminde om Talins män. Cigfa beslutade sig för att Det vita oxhornet måste ligga bland resten av skatten i slutet av Låga Vägen. Hon läste upphetsat vidare och letade efter ledtrådar till var hornet skulle ligga gömt. Den enda ledtråden var ett poem:

Vid klippan låg en sjö en gång,
Långt bort från träd ljöd fåglars sång,
Vid källan sommarnatten lång,

Vid Låga Sjön ett Horn i natten
Vilar tryggt vid mörka vatten
Tills Talins arvinge hämtar skatten.

Cigfa svor över sina obrukbara ben, för hon visste att detta var hennes gammelfarbror Manawidans ord. Talins skatt fanns inom räckhåll, men hon kunde inte nå den. Så Cigfa började leta efter äventyrare som kunde förverkliga hennes dröm och hämta skatten som hon hade eftertraktat sedan hon var barn. Dagen därpå reste hon till Sista värdshuset vid Östra Landsvägen. Där skulle hon säkert kunna hitta äventyrare som passade hennes syften.

SL: Cigfa känner till detaljerna i Legenden så här långt och kommer, som tidigare nämnt, att berätta historien för roll-personerna. Se sektion L7.2 för mera tips om hur du introducerar rollpersonerna. Hon känner inte till något av det som står i L4.3.



L4.3 SJÖN OCH DEN FÖRSVUNNA SKATTEN

Skatten som Delin letade efter, och som Cigfa nu söker, ligger vid Låga Sjön, en underjordisk damm vid Långklippans fot. Låga Sjön fungerade som Låga Vägens norra slutstation och där kunde Talins banditer hämta hur mycket färskvatten de ville när de låg lågt. Det var där de bodde, och det var där de stuvade undan sitt byte.

L4.3.1 KLIPPTRAPPAN

Man kan bara komma ned till Låga Sjön på två sätt. Det första är Låga Vägen och den leder in i grottan med sjön från sydväst. En smal dörr och en trappa sammanlänkar tunneln med grottan på det ställe där Låga Sjön rinner över en avsats och faller rakt ned i en underjordisk flod som inte går att nå på något sätt.

SL: Södra ingången till Låga Vägen ligger vid Gamla källan, men tunneln har rasat in några hundra meter in och man kan inte komma fram den vägen. Det gör att det bara finns en användbar väg till Låga Sjön. (Se kartan.)

Förf. anm: Att detta har skett beror på att det är praktiskt av spelmässiga skäl och styr spelarna i rätt riktning. Raset begränsar spelarnas valmöjlighet, utan att inkräkta på omgivningens charm. Här används det eftersom äventyret har sina begränsningar.

Den andra vägen till rummet med sjön är mindre kringgående. Den är en trappa inhuggen i själva klippväggen. Buskage och träd döljer ingången, för där klippans karga sten möter den omgivande terrängen täcks den av gröna växter vid det ställe som verkar vara bergets fot. I själva verket ligger Långklippans fot 75 meter lägre ändå. Pinje- och cederträden döljer en två meter vid öppning, en skåra i jorden som är öppningen till grottan där Låga Sjön ligger. Själva sjön ligger vid Långklippans nedre del, inuti grottan som ligger gömd vid klippans fot. Den så kallade Klipptrappan är bara en halvmeter bred och leder brant ner genom sprickan och vindlar sig ned till stranden av sjön i bergsrummet under.

L4.3.2 TALINS SKATT

Låga Vägens banditer förvarade sin skatt, med Oxhornet, i ett stenvalv som små-dvärgarna byggt på en liten ö i mitten av Låga Sjön. Detta valv, som hade två kamrar, var beläget inte mer än femtio meter från slutet av Klipptrappan, men den skyddades av vattnet som omgav det. Och det var inte det enda som skyddade det. Valvets innehåll vaktades av fällor, och vid sidan av valvet reste Talins män ett kummel av benen från en uråldrig best, en jättesköldpadda. Det vidskepliga rövarbandet trodde att arrangemanget ägde en magisk kraft som bevekade det kalla mörka vattnet i Låga Sjön.

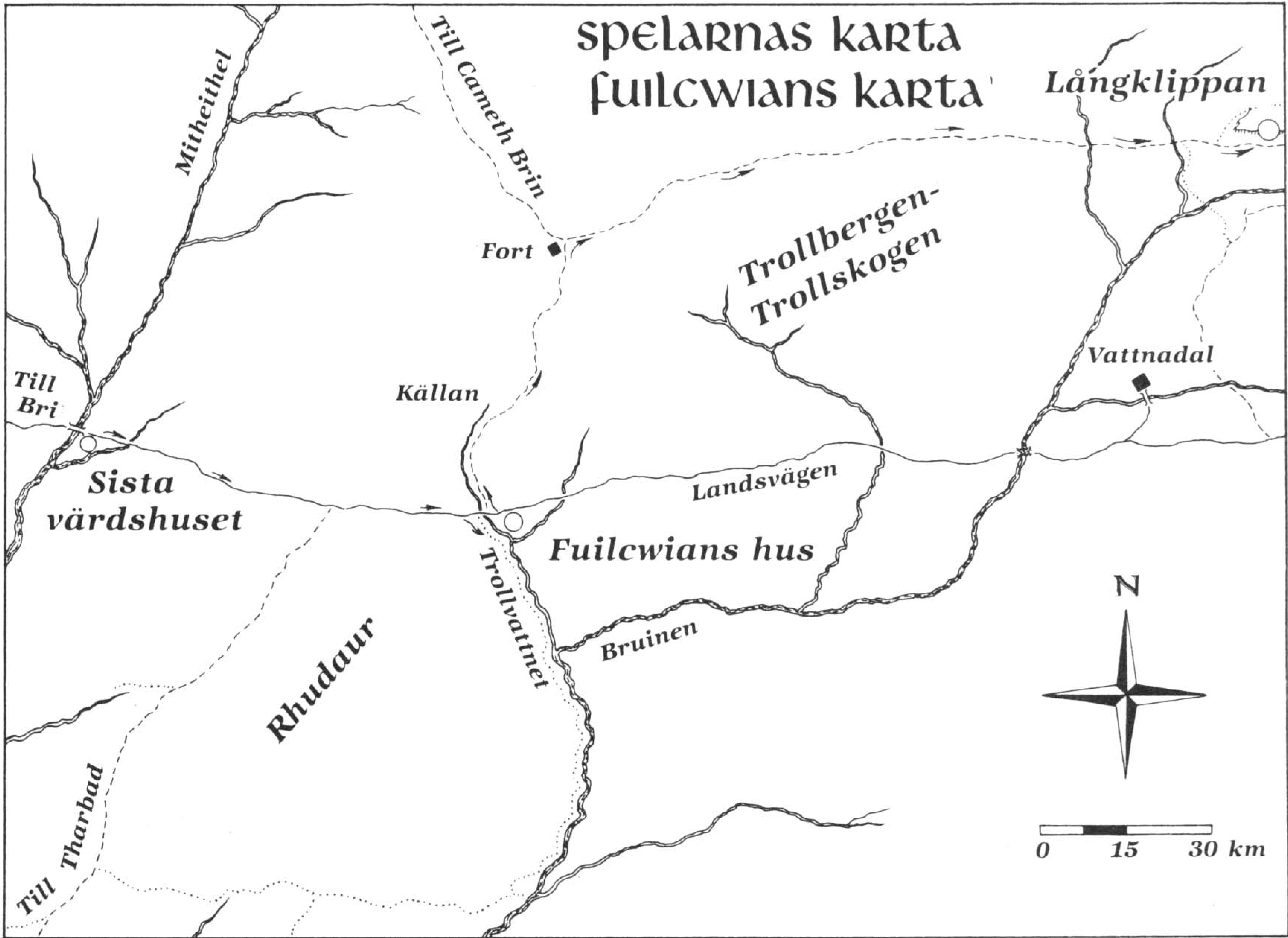
L4.3.3 LOMMARNA

Vattnet i sjön har faktiskt en speciell egenskap. Varje vår samlas lommar här och bor i dammen till långt in på hösten. Dessa små, tjocka, plattfotade, dykande fåglar älskar det iskalla vattnet och gör bon av flytande småspillror som faller ned ovanifrån. Deras nattliga skrik ekar genom grottan som en spöklik kör och i gryningen och skymningen hörs deras dämpade sång ända ut i skogen nära Långklippan. Det är ett vackert, kusligt ljud. Som Talin utan tvekan skulle ha velat, är lommarna de enda levande varelser som vaktar hans skatt.

SL: Orden "Fåglars sång" i Manawidans poem relaterar till lommarna. Om rollpersonerna följer deras skrik

kommer de att hitta sprickan vid Långklippan och Klipptrappan som leder ned till Låga Sjön.

Förf. amn: Genom att använda sig av poem och legender kan SL ge spelarna ledtrådar i en kodad form, som ger lite krydda åt spelet. Spelarna får tillfälle att lösa mysteriet, men får samtidigt en utmaning.



L5 SLP

Trollbergen och Kallhedarna är vackra men karga högland färgade i en fantastisk skala av kalla nyanser och överallt finns rad efter rad av grå, trapplika klippor. Det finns inte många som strövar omkring i detta landskap. Bara jägare, landsförvisade och isolerade bergsmän bor här på höglandet.

Bortsett från resande och de anställda på Sista värdshuset utgör tre ensamvargar de viktigaste SLP i äventyret. De är alla släktingar till Låga Vägens banditer och är intressade av att finna Talins skatt. Den första är Cigfa Felon, som är den som sänder iväg äventyrarna för att söka efter gömman i Låga Sjön. Därefter kommer hennes avlägsne kusin Peht Felon, som är en farlig herde. Till slut har vi Taim Loech, Talins sonsons son. Taim har hittat skatten och han bevakar den med fanatisk glöd.

SL: I normala fall kan ett äventyr ha hur många SLP som helst, eftersom SL har ett obegränsat antal valmöjligheter och kan låta spelarna stöta ihop med vilken tillgänglig person i området som helst. I sådana fall bör SL ha skrivit upp alla som kan tänkas ha något att göra med rollpersonerna och äventyret. Ju större betydelse en SLP har, eller ju troligare det är att spelarna stöter på honom, desto viktigare är det att SL antecknar SLPs värden och personliga drag. Detta äventyr är mer begränsat, så vi har begränsat de SLP som sällskapet kan möta till tre personer.

De tre beskrivningarna som följer innehåller det mesta som SL behöver veta för att skapa en SLP. De finns alla personligen beskrivna med utseende, nivå, yrke, sätt, mål och utrustning. Om det är någonting som saknas måste spelledaren vara beredd att själv fylla i dessa detaljer. SL ska då göra en bedömning utifråb vad som är rimligt och vad äventyret kräver.

L5.1 CIGFA FELON

Cigfa Felon är en gammal dunländsk bard (rang 3) som blev krympling redan som barn. Hon föll när hon jagades av ett krigarband från Angmar. Än i dag stöder hon sig på sin krokiga (magiska) stav som om den vore det enda som höll henne vid liv. (Den är ju i alla fall ett ×3 kraftpoängsföremål som också ger henne +5 på alla besvärjelseanfall.) Eftersom hon går kutryggig verkar hon ännu kortare än hon är (160 cm). Hon är tyngd av bedrövelser, bitter och rätt elak, och har inte mycket till övers för andra. Cigfa delar sin livsinställning med praktiskt taget alla i Felonfamiljen.

Hennes felonska blod har även påverkat hennes utseende. Cigfa har mörkrött hår, stickande gröna ögon och små öron. Hennes breda, rynkiga ansikte och vassa haka får henne att se skrumpnad ut. Hon har ett underligt ansikte. Hennes fula klädsel tyder på att hon är en kvinna som för länge sedan slutat bry sig om hur hon ser ut.

Det finns dock en sak som hon verkligen bryr sig om, och det är Oxhornet. Hon tror, med all rätt, att det är ett mäktigt bardiskt föremål som kan ge henne förmågan att trolla med magiska toner. Hennes hunger efter den kommer inte att avta. Så Cigfa söker ett sätt, vilket som helst, att få tag i hornet.

I Cigfas plan ingår att försöka lura ett sällskap unga äventyrare att ge sig in i Rhudaurs vildmark och resa till Långklippan i södra Kallhedarna. Hon tror att äventyrarna kan hitta Låga Sjön och skatten, om de använder sig av ledtrådarna hon fått från sin gammelfarbror Manawidans poem. Skatten är hennes lockbete för hon vill ha Oxhornet. Tills nu har Cigfa varit på väg till Sista värdshuset på jakt efter folk som passar hennes plan.

L5.2 PEHT FELON

Peht Felon är Cigfas avlägsne kusin, en dunländsk herde. Han, hans bror Rikk och deras söner Deri och Koolmen vaktar en flock får i ruinerna efter ett gammalt fort på en kulle som har utsikt över Teregenen (Trollvattnet), som är en biflod till Bruinen (Porla Flod) som i sin tur rinner genom södra Trollbergen. De varvar sitt normalt fridsamma arbete med nattliga plundringsräder mot grannarnas hjordar, räder som mer än en gång slutat i mord. Peht och hans medsvurna är ett farligt gäng. I själva verket är både Peht och Rikk krigare rang 3.

Till skillnad från Cigfa ser inte Peht ut som en Felon. Han är kort (150 cm), blond och har glada ögon, och han ser mer ut som en älvlik bergsande. Hans färgglada rutiga byxor och randiga tunika ger honom ett skojigt utseende, som inte alls stämmer överrens med hans onda sinne.

Peht är ättling i rakt nedstigande led från Manawidan och han har fått höra de muntliga berättelserna om Manawidans sökande efter Talins skatt. Dessa vaga historier har ökat på herdens redan nu stora girighet. Men Peht har ingen aning om var Låga Sjön ligger, så han har ryckt på axlarna åt Manawidans drömmar – tills nu.

Nyligen återvände Deri Felon, Pehts son, hem efter en lång bortvaro i Bri. Deri tittade in på Sista värdshuset på hemvägen, och där mötte han Cigfa som berättade vad hon var ute efter. Pojken avvisade den gamla kvinnans erbjudande utan att avslöja att de var släkt och några nätter senare berättade han för sin far om hennes planer på att hitta skatten på Kallhedarna. Peht förstod att Cigfa på något sätt upptäckt Talins skatt, så herden utvecklade en plan för att följa hennes spår. Dagen därpå gick Peht till krogen. Väl där började han hålla ögonen på Cigfa i syfte att skugga sällskapet hon skulle sända iväg för att hämta skatten som slunkit ur hans förfaders grepp för så länge sedan.

SL: Peht tänker alltså följa efter spelarna när de går för att finna Låga Sjön. När de väl nått dit har de inte längre någon uppgift att fylla i Pehts plan och herden tänker försöka få tag i skatten till vilket pris som helst – inräknat att mörda rollpersonerna. Men Peht är liksom spelarna helt omedveten om Taim Loechs existens (se L5.3).

I normala fall skulle en SLP som följde efter rollpersonerna med jämna mellanrum behöva slå tärningsslag för spårning eller om han kan se rollpersonerna, för chansen att lyckas smyga sig på dem. I sådant fall skulle rollpersonerna få chansen att upptäcka honom var gång han kom inom syn- eller hörhåll, förutsatt att de slog ett lyckat Uppfattningsslag. (se 2.32 i regelboken för vidare infor-



mation om dessa färdigheter.) När ni spelar detta introduktionsäventyr föreslår vi dock att spelledaren helt enkelt låter Peht lyckas följa efter sällskapet.

Eftersom han aldrig skulle tveka att slå ihjäl en rival bär Peht på sig tillräckligt med vapen för att kunna råna en intet ont anande fiende på hans byte. Hans magiska (+15) kortsvärd har en osynlig klinga som ger Peht extrabonus (+20 i AB eller FB) under första ronden i varje strid. Han har ett par alviska Hoppstövlar som ger honom förmågan att hoppa åtta meter utan att ta sats, i vilken riktning som helst, upp till två gånger om dagen.

L5.3 TAIM LOECH

Taim Loech står i vägen både för Cigfas och Pehts planer. Denna dunländska utbygdsjägare (rang 4) vaktar sin gammelfarfars skatt och bor för tillfället i en liten grotta från vilken han kan se övre delen av Klipptrappan (bästa ingången till Låga Sjöns grotta). Medan han hoppas på att en gång för alla kunna flytta skatten till sitt hem i Pedol Brin i östra Rhudaur avvaktar han och ser tiden an.

Taim är två meter lång och är kraftigt byggd. Hans hårdföra utseende, korta skägg och långa rödbruna hår är typiskt för de dunländska ädlingarna, och är ett tecken på att Taim och hans anfader Talin urspungligen är av kunglig ätt. Jägarens praktiska kläder ger inte rättvisa åt hans imponerande gestalt.

Taim är en kallsinnig, snudd på reserverad ensling som förlorade sin fru och sina barn i en sjukdom för många år sedan. Hans sorg är djup och får honom att föredra djurens vänskap framför människornas. Hans trogne följeslagare är ett skräckinjagande vildsvin vid namn Muc, en stridslysten best med en välarbetad kopparbeläggning på sina långa skarpa betar. De är ett bra par: Taim, jägaren, och Muc, samlaren. Muc gillar att böka fram potatisknölar och leta reda på bärbuskar, medan Taim spelar på sin träflöjt.

Taims flöjt är mer än bara ett musikinstrument. Den är starkt magisk (ett +2 besvärjelseföremål). När man spelar på den måste alla människor inom 10 meters radie motstå dess kraft (ett MS mot en 2:a nivåns flödesbesvärjelse) annars drabbas de av förvirring och handfallenhet under 1T10 ronder. Jägaren behöver inte frukta att bli överfallen när han låter sig bäras bort av musikens vingar.

Förutom flöjten har Taim två dolkar, en handyxa och en (+20) långbåge av idegransträ. Alla hans vapen är välgjort arvegods som burits av många generationer. Om man lägger dem till hans besvärjelser, har jägaren en avsevärd arsenal att försvara sitt arv med.

SL: Taim och hans vildsvin Muc är spelarnas givna fiender, medan Peht är en sekundärfiende. Peht kommer utan tvekan att bli nöjd om Taim och Muc dör, men han hoppas på att de ska försvaga rollpersonerna innan de biter i gräset. Det kommer ju trots allt att underlätta för Peht.



Muc, vildsvinet, har vi lagt in för att visa på två viktiga faktorer som kan hota en bra äventyrare. Det första är att vanliga djur kan vara farliga och spännande motståndare vars blotta närvaro kan få äventyret att verka mer verkligt. De visar ju trots allt på likheterna med vår egen värld. Ett enkelt möte med ett kraftfullt djur kan vara lika roligt som att kämpa mot ett ruskigt odjur. Vi har lagt in Muc för att SL ska kunna ordna en sådan sammanstötning utan att behöva oroa sig för de oftast slumpmässiga mötena med djur som finns inlagda i de flesta äventyr.

Det andra är att en SLP som har ett djur med sig kan innebära ett allvarligt hot. De flesta djur förlitar sig på välutvecklade sinnen, t.ex. en hunds eller ett vildsvins luktsinne, vilket kan ge dem avsevärda fördelar. Muc kan lukta sig till en fiende som varken han eller Taim kan se. Taims syn och list kan i sin tur uppväga många av Mucs svaga sidor.

L5.4 FUILCWIAN

SL: Till skillnad från Peht och Taim, kan Fuilcwian faktiskt hjälpa spelarna. Han är dock inte vänligt inställd till Cigfa och kan mycket väl bli en farlig motståndare. Rollpersonerna måste vara försiktiga när de umgås med honom, för Fuilcwian är ett exempel på en "neutral" SLP vars lojalitet är oklar och oförutsägbar.

Fuilcwian är en gråaktig nordman och herde (och 4:e

rangens spejare). För länge sedan var han en ensling som jagade och vaktade sina hjordar i södra Kallhedarna, men nu är en ganska välbeställd herde. Han bor med sin son, sin bror Frecwian, Frecwians son och tre dunländska kvinnor i Benhuis, en något upprustad hall i ett övergivet dunländskt fort på en kulle (se L6.2).

Fuilcwian växte upp i samma lilla by som Cigfa i Norra Rhudaur och de två lekte som barn. De skildes inte förrän ett sällskap Angmarrim (män från Angmar) anföll bosättningen. Medan Cigfa blev skadad och förlorade sina föräldrar undkom Fuilcwian oskadd, för senare visade det sig att det var Fuilcwians far Batis som förrått byn. Cigfa har aldrig förlåtit någon i Fuilcwians familj för denna onda gärning. Å andra sidan håller Fuilcwian och Frecwian Cigfa ansvarig för Batis död nyligen. Batis hängdes i Cameth Brin för två månader sedan, efter att ha blivit rapporterad till en lokal dunedainsk utbygdsjägare.

Fuilcwian är en typisk nordman från Eriador. Han är tuff, stark, tyst och stolt. Hans blekblå ögon, ljusa skinn, långa blonda hår och frodiga skägg får honom att se ut som en hårdför men ädel gränsman. Med sin längd på över 210 cm och sitt ståtliga (+15) bredsvärd ständigt vid sidan, ser han knappast ut som en timid herde. En stor del av Fuilcwians familjehjord är stulen boskap, för Fuilcwian är, liksom Peht, en fullfjädrad boskapstjuv.

Eftersom han bott många år på Kallhedarna känner nordmannen till massor om hedlandet. Han har ofta slagit läger i närheten av Långklippan och har mer än en gång hört storlommarnas nattliga skrianden. Det var ensamma dagar som vid enstaka tillfällen lättades upp av sånger och sagor som vandrande barder kunde framföra runt lägerelden. I en sådan saga berättades det om en försvunnen damm och än idag minns Fuilcwians hur han satt och stirrade på månen och undrade om lommarna hittat källan. Det var något han aldrig undersökte, eftersom han aldrig hade fått höra legenden om Låga Vägens banditer eller Talins skatt.

Detta är det mest retsamma i herdens historia. Fuilcwian har till och med nyckeln till valvet med Talins skatt i sin ägo, en nyckel som Cigfa minns från sin ungdom (se L6.2 vid 5e). Men girig som han är förblir Fuilcwian omedveten om ledtråden som endast han känner till.



SL: Om Fuilcwian någonsin skulle upptäcka sambandet mellan skatten och den försvunna sjön, kommer han omedelbart att försöka komma över skatten. Han kommer att samla sina söner och bröder och ge sig av, och göra rollpersonernas uppgift snudd på omöjlig. Så rollpersonerna bör så försiktigt som möjligt försöka pumpa honom på uppgifterna, utan att avslöja sitt uppdrag eller nämna sitt samröre med Cigfa. De skulle varken vilja reta Fuilcwian eller skaffa sig en ny medtävlare om skatten.

L6 MILJÖERNA

Lommarna vid Långklippan utspelar sig speciellt på tre platser: Sista värdshuset, Fuilcwians hus och grottan med Låga Sjön vid Långklippan.

SL: Eftersom detta är ett självbärande äventyr har det en klar utgångspunkt och ett klart uttalat slut. Det som händer däremellan är rätt så förutsägbart, eftersom spelarna inte kommer att få så stora valmöjligheter. I ett mer normalt äventyr kan SL känna till spelarnas målsättning, men det kan vara svårt att säga hur de kommer att ta sig dit och därför skapas äventyret under tiden. Detta tvingar SL att göra en grovskissning av en mängd platser, och göra de troligaste platserna mest detaljerade. SL kan naturligvis använda standardiserade mallar för en del av miljöerna, eller helt enkelt improvisera.

Äventyret utspelar sig utefter en väg som går österut och sedan mot nordväst genom centrala Rhudaur i Eriador. (Se Vägkartan.) Det börjar vid Sista värdshuset vid Östra Landsvägen, strax efter Sista Bron som överbrygger floden Mitheithel (Håarsfrosta). Därifrån går rollpersonerna till Fuilcwians hus, som ligger tio mil österut utefter landsvägen. När de

lämnat Fuilcwians hus viker sällskapet av från landsvägen och tar den gamla nordöstra vägen genom Trollbergsregionen. De ska ta den högra vägen när vägen delar sig 8 mil norrut, och undvika det stora citadellet i Teregost.

Långklippan ligger en liten bit norr om stigen och 20 mil öster om Teregost. Det tar tio dagar att färdas dit till fots från Sista värdshuset. Själva klippan har utsikt över övre delen av floden Bruinen. Låga Sjön ligger under jord vid dess södra ände.

L6.1 SISTA VÄRDSHUSET

Rhudaur är ett fattigt och farligt land. Det härjades av Häxmästaren i Angmar år 1409 i tredje åldern, men innan dess var de karga och skogiga höglanden allt annat än glesbefolkade. Nu är det ett område av vildmark. Några få kvarlevor återstår fortfarande efter det gamla dunedainska kungadömet och en av de mest kända är Sista värdshuset vid Sista bron.

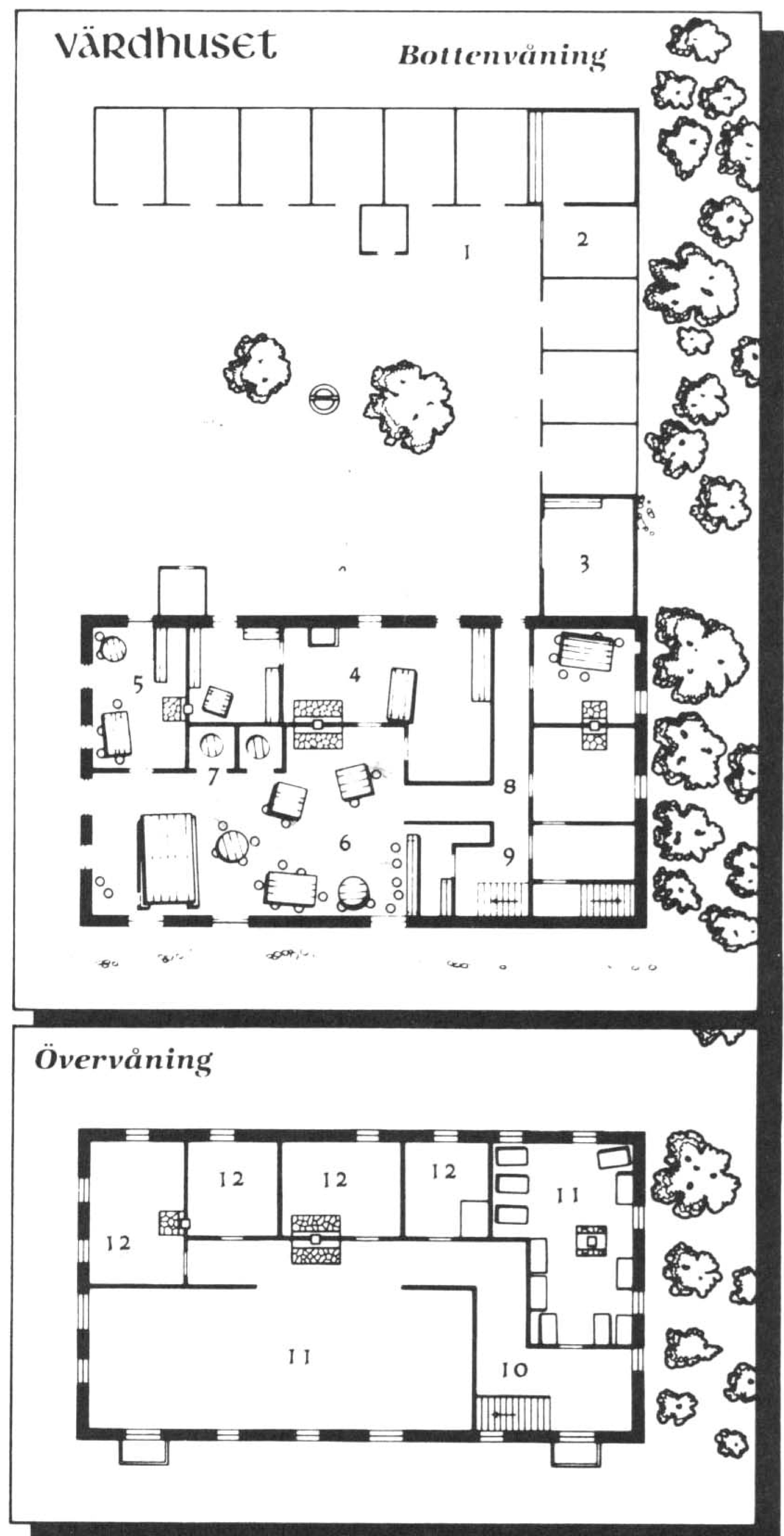
Sista värdshuset är en ganska blygsam tillflyktsort av sten och fungerar som det östligaste väghållet utefter den en gång så vältrafikerade Östra landsvägen. Det är ett tillhåll för resande, jägare, herdar och äventyrare som bor i eller passerar genom Rhudaur. Den har ingen konkurrens från städer eller byar och tjänar som centrum för all handel och kultur.

Huvudbyggnaden har två våningar och en tillbyggnad med affär och stall, och bildar ett U-format byggnadskomplex. Det omsluter en gräsbetäckt innergård där en källa ligger i skuggan med en fridfull, trygg inramning. Huvudingången vetter dock mot Östra landsvägen och inte mot denna grönskande innergård.

Om man bortser från utbyggnaden innehåller värdshusets bottenvåning krogvärdens familjs privata rum, ett kök, en matsal, ett privat rum, ett sällskapsrum och två nischer med draperier för. Övervåningen består av två stora allmänna rum och fyra väl uppvärmda privata rum. Tjocka mattor och väggbeklädnader, tunga träbjälkar och rödaktig sten skänker stället en varm atmosfär.

Ett halvdussin till ett dussin gäster bor på Sista Värdshuset för jämnan. En del av dem är resande handelsmän eller äventyrare, medan andra hör till trakten: jägare, herdar och liknande. Alla gillar den glada, rekorderliga familjen Grumm, alltid gästfria och som aldrig snokar i andras angelägenheter. Rubb Grumm och hans fru Bura sköter det bekväma och rejäla stället tillsammans med sina två söner (Leddon och Puil) och tre döttrar (Minna, Bannie och Glifa).

SL: Normalt har värdshuset en varierande och slumpmässig rollbesättning, men i det här äventyret är den redan uppgjord. Den lytta barden Cigfa Felon hyr ett privat rum. Ett annat rum upptas av en jägare vid namn Matholuich, som är en man som kan ge spelarna hjälp med restips. En familj med fyra medlemmar bor i ett av de allmänna gästrummen på övervåningen. De leds av Arald, som är äldste sonen, och håller sig mest för sig själva. Den enda gästen förutom dem, är herden Gronu. Gronu har ett privat rum och tillbringar kvällarna med att övervaka Cigfa. Peht Felon betalar honom för att spionera i hopp om att få reda på den gamla kvinnans planer och därmed var skatten finns. Peht väntar på rapport i sitt läger i närheten.



L6.1.1 BESKRIVNING AV VÄRDSHUSET

1. Stall. Stallbyggnaderna innehåller nio hästspiltor, ett sädesförråd och en stallsmedja.

2. Verkstad. Här sköter de två sönerna Grumm det mesta reparationsarbetet i värdshuset. I verkstaden ingår ett litet snickeri, en skomakarbänk, en mjölnarkvarn, ett garvningsbord och en verktygsbod.

3. Allmänna förråd.

4. Kök. I detta stora kök kan man laga mat åt upp till trettio personer.

5. Matsal. Denna mysiga vrå är samlingpunkten för folk i trakten som vill höra lite skvaller och få en bägare vin eller öl. Förutom värdshusets gäster finns här, varje kväll tills en timme före midnatt, mellan en och sex av dem som bor i trakten.

6. Sällskapsrum. Ytterdörren leder in till sällskapsrummet, som värms upp av en stor stenhärd som delar skorsten med den motsatta härden i köket. En bardisk upptar en av väggarna. Det finns fyra små bord, två fyrkantiga och två runda, så här kan man äta i lugn och ro. Det finns även ett större bord som man kan sitta tolv vid.

7. Privata nischer. Dessa alkover avskärmas med draperier från resten av sällskapsrummet.

8. Hallen på nedervåningen. Denna passage sammanbinder sällskapsrummet med trapphallen och utgången till gården. Det privata rummet och värdshusvärdens bostad vetter mot trapphallen.

9. Trapphall.

10. Hallen på övervåningen. Dörrarna i denna hall leder till fyra privata gästrum, två större allmänna rum och en balkong.

11. Allmänna rum. Dessa två stora, informella rum kan hysa gäster som inte har så stora krav på avskildhet.

12. Privata gästrum. Dessa fyra rum kan hysa en till fyra gäster. I två av dem finns öppen spis.

SL: För mera information om Sista Värdshuset, se äventyret i Midgårdshäftet. Tänk på att alla detaljer inte behöver stämma överens; äventyren kan ju utspela sig vid olika tidpunkter.

L6.2 FUILCWIANS HUS

SL: Spelarna vill kanske färdas från Sista Värdshuset till Långklippan och ta vägen förbi herden Fuilcwians hus. Fuilcwian var en barndomsvän till Cigfa Felon och fastän barden och herden numera är dödsfiender vet Cigfa att Fuilcwian kan vara till hjälp för spelarna. Fuilcwian bodde ju faktiskt vid södra Kallheda en gång, i det område där det sägs att Låga Vägens banditer skulle ha bott. Fuilcwian äger också, utan att veta om det, en nyckel (se 6e nedan) till valvet som innehåller Talins skatt. (Se L5.4 för mera information om Fulcwian.)

Herden Fuilcwian bor i Benhuis, som är en delvis restaurerad stenhall i mitten av ett övergivet dunländskt fort, beläget på en kulle. Två cirkelrunda jordvallar omger den övre delen av den stegvis högre kullen, som är det enda som återstår av det som en gång var ett fantastiskt fort. Alverna kallade det Caras na Teregnen, "(Kull)staden vid Trollvattnet", eftersom det var byggt på en brant höjd vid en av de två största floderna som har sina källor i Trollbergen. Eftersom det bara låg någon mil söder om Östra Landsvägen hade staden en gång två stora handelsgator. Idag håller sig folk långt från den gräsbeväxta kullen eftersom det sägs att det spökar där. Det är en knapp mil till Peht Felons torn.

Fuilcwian och hans gäng gillar att gömma sig bakom mystiken som omger deras hem. Det är inte många som vågar komma nära nog för att besvära dem, och de som gör det är lätta att lura bort eller oskadliggöra. Fuilcwians huvudsyfte är att se till att hans får och kreatur inte förirrar sig bort och ned från den inneslutna kulltoppen där fortet ligger. Invånarna håller röken från sina eldar på ett minimum genom att använda rätt sorts torr ved och lägger till blå färg för att ge den en spöklik färgton.

SL: Kom ihåg att familjen försöker hålla sig gömd. En enkel sak som rök från en eld kan förråda ens närvaro och uppehållsplats. Detta gäller äventyrare som rör på sig och ett sällskap rollpersoner bör vara försiktiga med allt de gör i sin dagliga rutin. Eftersom detta är ett nybörjaräventyr, behöver SL kanske inte vara så hård som vanligt med hänsyn till spelarnas dåliga grepp om spelet. Man bör dock påpeka nödvändigheten av att vara medveten om vilka återverkningar varje handling kan få. Till och med till synes oskyldiga handlingar kan få farliga konsekvenser. Så försök, om du kan, att få spelarna att börja med en väl genomtänkt, daglig rutin som de använder sig av om inget annat sägs.

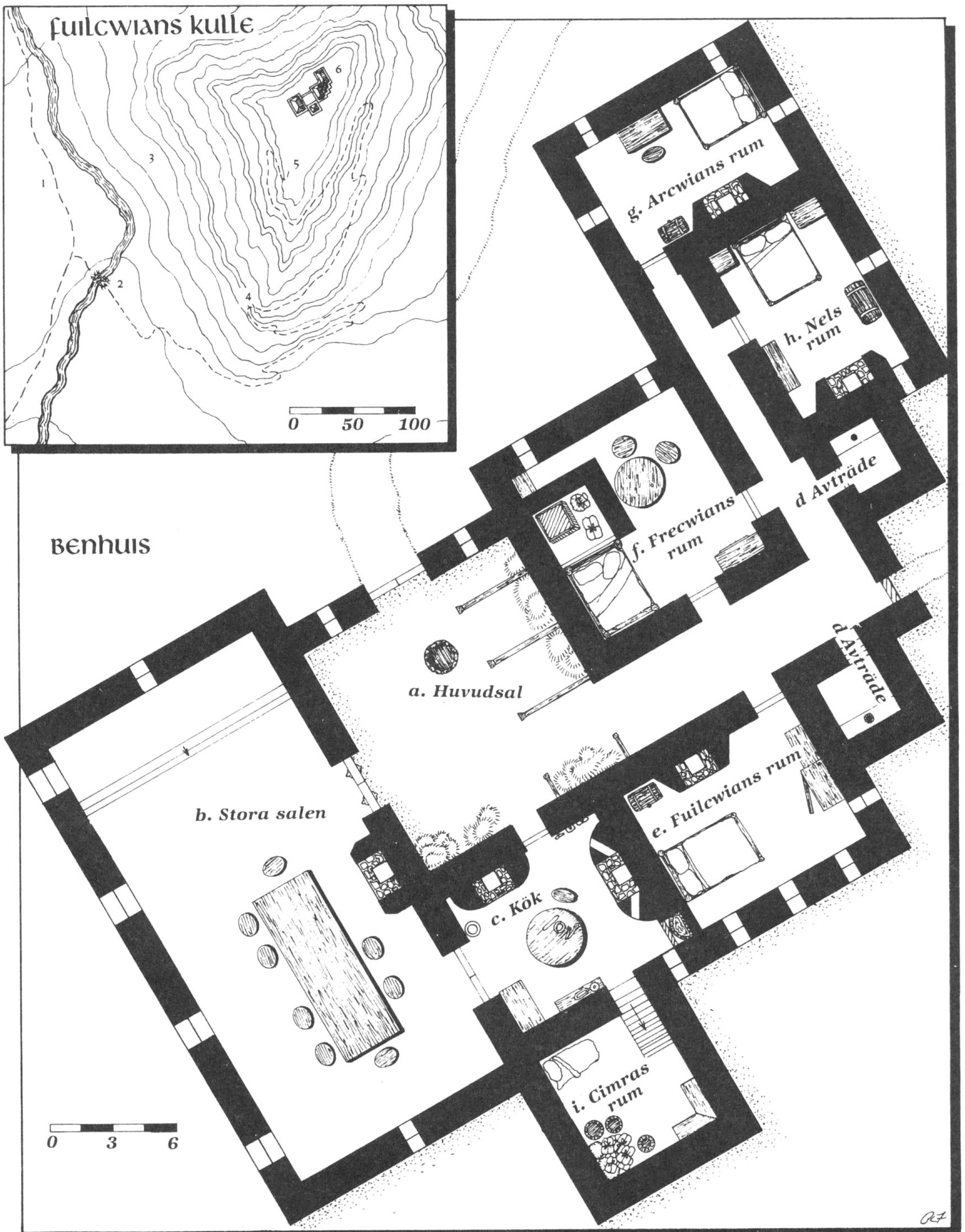
En vanlig dag i Benhuis består av lite vallning och stöld och avslutas med en enkel fest. De sju inneboende – Fuilcwian och hans son Arcwian, Arcwians fru Boeda, Fuilcwians bror Frecwian, Frecwians son Nels och sonhustru Coedfa, och en tjänsteflicka vid namn Cimra – lever ganska bekvämt tillsammans. Fuilcwian och Frecwian turas om att sköta om fåren och leda pojkarna i nattliga räder, medan den rekorderliga Boeda ser till de tre korna. Coedfa sköter om hushållet med unga Cimras hjälp.

Var fjärde vecka, utom under vintern, driver alla utom Fuilcwian den lilla hjorden nedströms till en avskild liten dal vid floden Bruinen, deras gamla boplats. Där fiskar de, äter medhavd mat och träffar gamla familjemedlemmar. Fuilcwian tröttnade på dessa sammankomster för länge sedan, så han stannar i Benhuis och vaktar familjens ägodelar.

SL: Det faktum att de flesta i Fuilcwians gäng ger sig av under vissa perioder ger spelarna tillfälle att åka till Benhuis och bara möta en SLP. Om de kommer vid rätt tidpunkt kan spelarna möta Fuilcwian när han är ensam. Detta borde inte vara något problem, eftersom äventyret inträffar parallellt med Fuilcwians släktingars månatliga sammankomst. I ett vanligt äventyr bör SL dock inte göra schemat så snävt, utan ge spelarna mer tid så att de måste undersöka de dagliga rutinerna i Benhuis eller chansa för att undvika att stöta på de flesta eller alla av bosättningens sju invånare.

L6.2.1 BESKRIVNING AV FUILCWIANS HUS

1. Huvudstig. Denna urgamla väg förbinder Bruinendalen i söder med Östra landsvägen och, slutligen, med staden Cameth Brin. Den var en livlig handelsväg, men nu är den



bara en sällan använd stig.

2. Teregenens (Trollvattnets) vadställe. Det forsande vattnet i floden gör att övergångarna blir förrädiska. Till och med vid vadstället är det farligt. Ett fall i den steniga floden förosakar 1T10 poäng i skada och en +25 stor attack på Grepp och kast-tabellen (AT-6). Om spelarna går över vadstället är det en svår manöver. Om spelarna går över någon annanstans måste de slå för en extremt svår manö-

ver. Själva vadstället är svårt att urskilja, så spelarna måste slå ett svårt kast för iakttagelseförmåga på Tabellen för fasta manövrer (MT-2) för att hitta rätt ställe att gå över på.

3. Fuilcwians kulle. Denna mäktiga höjd blir stegvis högre och hyser resterna av ett dunländskt kullfort. En torrlagd vallgrav omger den nedre delen av kullen. En annan vallgrav löper runt den halvvägs upp. En hög jordvall finns mellan de två vallgravarna. På toppen av kullen över den andra vallgraven reser sig ännu en jordvall. Den var ämnad som försvararnas sista skydd. Båda vallarna kröntes en gång av träpalissader.

4. Portlabyrint. Den södra porten är den enda ingången till fortet på kullen. Här slingar vägen fram och tillbaka uppefter kullsluttningen.

5. Toppmark (Fuilcwians äng). Detta ovala fält täcker kullens topp och tjänar nu som betesmark åt Fuilcwians får och kor. En gång fanns här stadsbebyggelse för fortets dunländska invånare.

6. Benhuis (Fuilcwians hus). Denna bastanta stenbyggnad tjänade en gång som bostad åt en dunländsk hövding och hans trotjänare. Den är bara delvis upprustad, men är fortfarande ganska bekväm. En beskrivning av dess rum följer här:

a. Huvudsalen. Detta 6×6 meter stora rum har inte längre något tak. En gång var det en entréhall där hövdingen hälsade sina gäster välkomna, men nu är det bara en enkel innergård där hästarna står i sina spiltor.

b. Stora salen. Det var i detta 6×12 meter stora rum man åt och roade sig. Träbalkongerna som en gång satt högt uppe på väggarna runt hela rummet har ruttnat bort. Två stora olåsta ekdörrar täcker ingången. På var sida av de båda dörrarna finns en vargformad dörrkläpp. De fungerar som ett vapen mot inkräktare. Om man inte knackar med någon av dem faller ett par stenar, som täcker ett område på 2×2 meter framför dörren, undan och öppnar en 10 meter djup grop. Stenarna hålls uppe av en motvikt kopplad till en fjädermekanism, så att de far tillbaka upp på sin gamla plats (och är färdiga att öppnas igen) när de har förpassat offret (eller offren) ned i avgrundsfällan.

SL: Spelarna måste använda dörrkläppen eller desarmera fällan innan de går in i Stora salen, såvida inte Fuilcwian själv öppnar dörren inifrån. För att kunna försätta fällan ur funktion måste spelarna först hitta mekanismen genom att slå för iakttagelseförmåga eller genom att utlösa den. Sedan måste de antingen desarmera fällan eller bygga en bro över den, såvida de inte förstår att det räcker med en lätt beröring av dörrkläppen. Lägg märke till att fällan bara utlöses om dörren rubbas, så om ett offer lyckas öppna dörren tillräckligt mycket innan han faller kan de andra passera oskadda (eftersom fällan återtar sin första position och de inte behöver röra dörren igen).

c. Kök. Detta 5×5 meter stora rum upptas till stor del av ett par grova kökshärdar. I en nisch i östra hörnet finns en djup källa som skyddas av en gammal knarrig trä- och bronsdörr.

d. Avträden. Dessa två stenschakt tjänar fortfarande sitt syfte i residenset.

e. Fuilcwians rum. Detta 5×5 meter stora rum var en gång hövdingens, men nu finns Fuilcwians säng och hans samlade stöldgods här. Fuilcwian har en kista full med mynt (30 guldstycken och 1000 silverstycken) och juveler (tio juveler värda 10 guldstycken vardera). Ett par lådor ligger under hans stora eksäng. I den ena finns en svart järnring (ett +2 besvärjelseföremål för flödesmagi), och i den andra en +15 långbåge. En rostig nyckel ligger under silket som skyddar bågen.

SL: Nyckeln verkar till synes värdelös, men den är faktiskt en av de tre nycklarna med vilka man kan låsa upp valvet med Talins skatt i. (Se 7 i L6.3.) Spelarna bör lägga på minnet att ett föremål som är tillräckligt lätt kan vara värt att ta med sig. Taim Loech har en annan nyckel av samma sort (se L5.3 och L6.3).

f. Frecwians rum. Frecwian bor i det som en gång var vapenförrådet. Detta rum är 5×5 meter stort och har väggarna täckta av vackra tapeter. Det är husets bekvämaste rum, om man bortser från att det saknar fönster. Frecwians skatt finns undanstoppad i en hemlig 2×2×2 meter stor nisch bakom sängens huvudgavel. Den är mycket svår (−20) att upptäcka och man kan nå den genom att skjuta sängen åt sidan. Den innehåller en påse med 25 guldstycken, ett knyte med tre ädelstenar (värda 20 guldstycken vardera) och en låda med ett halsband värt 50 guldstycken.

g. Arcwians rum. Arcwian och hans fru Boeda bor i detta 5×3 meter stora rum. De har aldrig några värdesaker liggande här, eftersom till och med Arcwian misstror Frecwian och Fuilcwian.

h. Nels rum. I detta 5×3 meter stora rum bor Nels och hans fru Coedfa. Deras nyligen avlidna hund Nydlanga sov i ingröpningen i ytterväggen och vaktade den hemliga in/utgången. Urgröpningen är mycket lätt att se från insidan, men extremt svår att urskilja från utsidan.

i. Cimras rum. Här bor tjänsteflickan. Det var en gång en rotfruktskällare.

L6.3 LÅGA SJÖN VID LÅNGKLIPPAN

Förf. anm.: Låga Sjön är utan tvekan spelarnas huvudmål. Tillsammans med Långklippan är den underjordiska dammen en fantastisk plats. Den är skapad på ett naturligt sätt vilket ger den en känsla av storhet och majestät, och betonar att bra fantasiskapelser ofta bara är en modifikation av naturens egna gåvor. Detta gör det lättare att sätta sig in i äventyret, och ger spelarna möjlighet att relatera till platsen och gör det därmed lättare att ta till sig det hela.

L6.3.1 LÅNGKLIPPAN

Nyckeln till hemligheten med Låga Sjön är, naturligvis,

Långklippan, som är en tvärbrant grå sluttning med utsikt över floden Bruinen ungefär fem mil från Vattnadal. Det är en imponerade höjd. Det som verkar vara en hundra meter hög klippa är faktiskt i verkligheten ett ännu högre berg. Om man räknar från dess bas vid Låga Sjön är klippan 175 meter hög. De första 75 metrarna av klippan finns i grottan som löper utmed dess sydvästra sida och döljs av den omgivande terrängen (se tvärsnittskartan av Långklippan). Bara en buskbetäckt, 2 meter bred öppning vid klippans fot tjänar som länk mellan övre och nedre delen av berget. Denna skreva är huvudingången till Låga Sjöns grotta. För att få reda på mer om vägarna till grottan, se sektion L4.3.

Ljudet av lomskrik ekar ut genom klippöppningen varje kväll, och skvallrar om att det finns stillastående färskvatten där nere. Dessa fåglar kan höras på ett par kilometers avstånd.

En stig löper utefter Långklippans fot och korsar floden Bruinen i söder vid ett närbeläget vadställe. Strax innan stigen svänger åt söder och bort från klippan finns Klipptrappan som ett diagonalt ärr i klippväggen. De flesta vandrare ser trappan som en stor spricka i den grå graniten och ägnar den ingen större uppmärksamhet. Ändå är det här, som de som är på jakt efter Låga Sjön, ska lämna stigen och bege sig till den plats där trappan verkar möta bergsslutningens fot.

1. Klippan. Klippan är ett 175 meter högt granitblock som reser sig vid Låga Sjöns strand. Toppen är ett berg i dagen och kallas Hedklippans Panna.

2. Klipptrappan. Denna knappt en meter breda trappa går diagonalt uppför klippväggen och börjar bakom Hedklippans panna. När den når ingången till Låga Sjöns grotta går den nedåt i en serie vindlingar. Trappan slutar på en klippig strand vid den underjordiska dammen. Det är en svår (−10) manöver att hålla sig kvar på trappan under goda omständigheter. När det blåser stormvindar eller är för mörkt är det extremt svårt (−30) att ta sig uppför trappstegen.

3. Grottöppning. En två meter bred öppning fortsätter hundra meter längre in vid den linje där man normalt skulle tro att Långklippan börjar och smälter samman med resten av landskapet, men klippan fortsätter 75 meter djupare ned i marken under klippöppningen.

4. Taim Loechs grotta. Taim Loech och hans vildsvin Muc (se L5.3) bor i denna fem meter djupa, tre meter breda och tre meter höga grotta. Den här grottöppningen ligger precis ovanför marknivån, men döljs av ett träd som växer ut från Långklippans klippvägg, och den är svår(−10) att upptäcka. Taims grotta har utsikt över det ställe där Klipptrappan går ned i Låga Sjöns grotta genom grottöppningen. Eftersom skrevan som fungerar som ingång bara är knappt en meter bred där den passerar Taims grotta, kan Taim och Muc lätt hoppa över den (men fallet är ju förstås långt).

SL: Taim och Muc är på alerten 75% av tiden (om man slår 01-75). Om de upptäcker spelarna kommer de att lägga sig i bakhåll och anfalla när spelarna börjar gå nedför Klipptrappan. (se L8.2 för ytterligare upplysningar om mötet med Taim.)

L6.3.2 LÅGA SJÖN

Vägen ned i Låga Sjöns grotta är förrädisk. Klipptrappan är en farlig konstruktion, brant och i genomsnitt bara en knapp meter bred. Man bör inte ta för lätt på dess faror, men den är den enda vägen ned om man inte vill fira sig ned med rep, eller kasta sig rakt ut i luften.

Låga Sjön är en klar, djup damm formad som en sjuuddig stjärna. Om man bortser från ön i dess mitt, och ett par steniga klippor som tjänar som avstigningsplats där trappan slutar, tar sjön upp hela grottan som bär dess namn. Hundratals vackra lommar simmar omkring i vattnet och om natten fyller de grottan med sin sång.

Det är 60-70 meter till taket och över 100 meter från vägg till vägg där det är som bredast. Klippan är full av färgglada mineraler och består till stor del av kopparmalm, vilket skänker en trolsk stämning.

1. Låga Sjön. Låga Sjön är en urgammal damm vars djup varierar mellan en dryg decimeter och tvåhundra meter. En stor källa och regnvatten, som kommer rinnande från Långklippan, fyller på den hela tiden. Vattnet är kallt och mineralrikt och, eftersom det inte är stillastående, ofarligt att dricka.

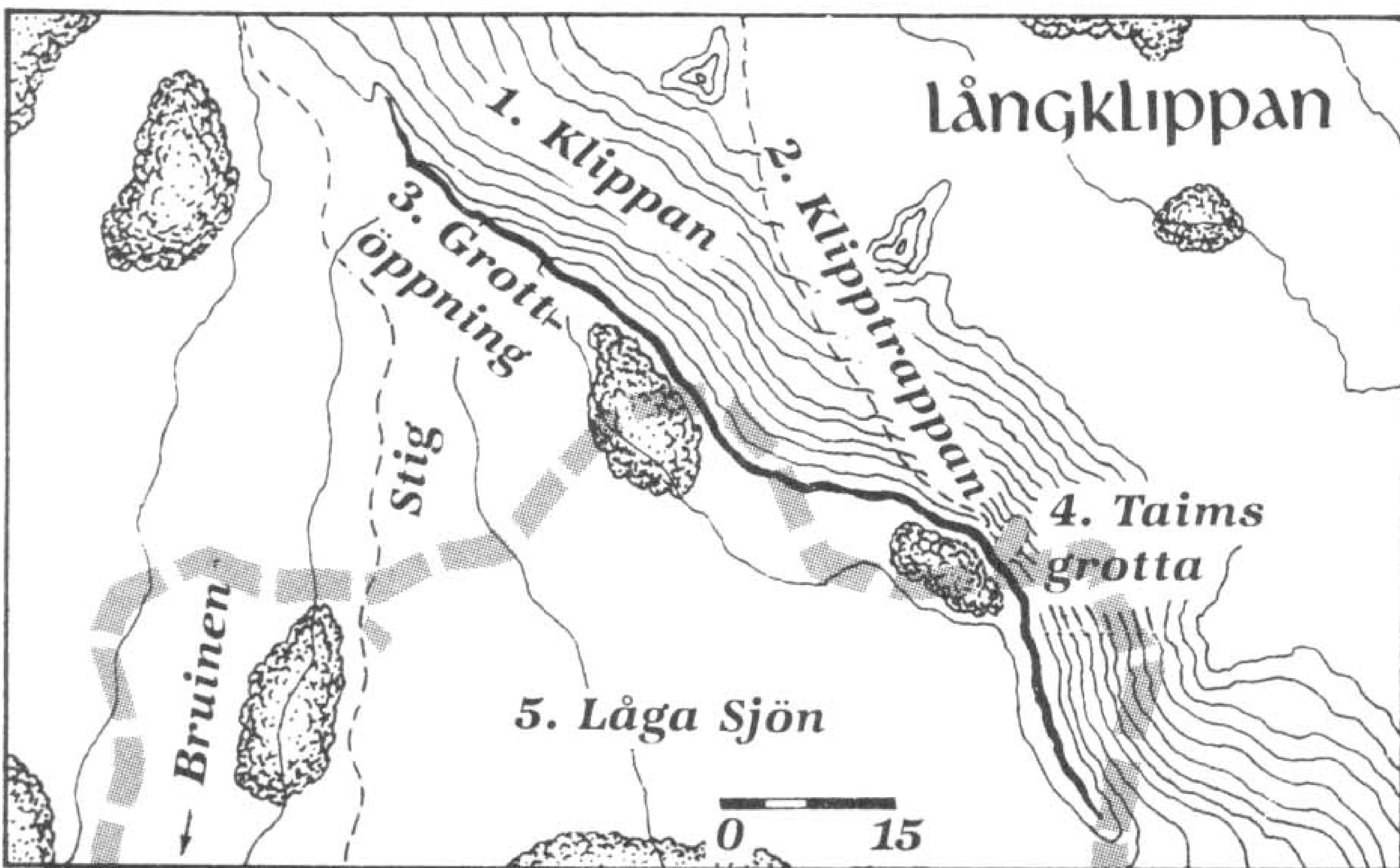
2. Dvärgisk fälla. Denna fälla byggdes en gång för länge sedan av smådvärgarna för att vakta Klipptrappans bas. Det är mycket svårt (−20) att upptäcka den och svårt (−10) att desarmera den.

Mekanismen består i att ett antal stålfjädrar fyrar av fjorton vässade stålbultar. Om någon av Klipptrappans sju nedersta trappsteg belastas med mer än 25 kilo utlöses fällan. Stegen ger efter en knapp decimeter och en stenvägg glider undan och skickar iväg stålspikarna. Offren som står på trappan får ta emot tre +70 spjutattacker.

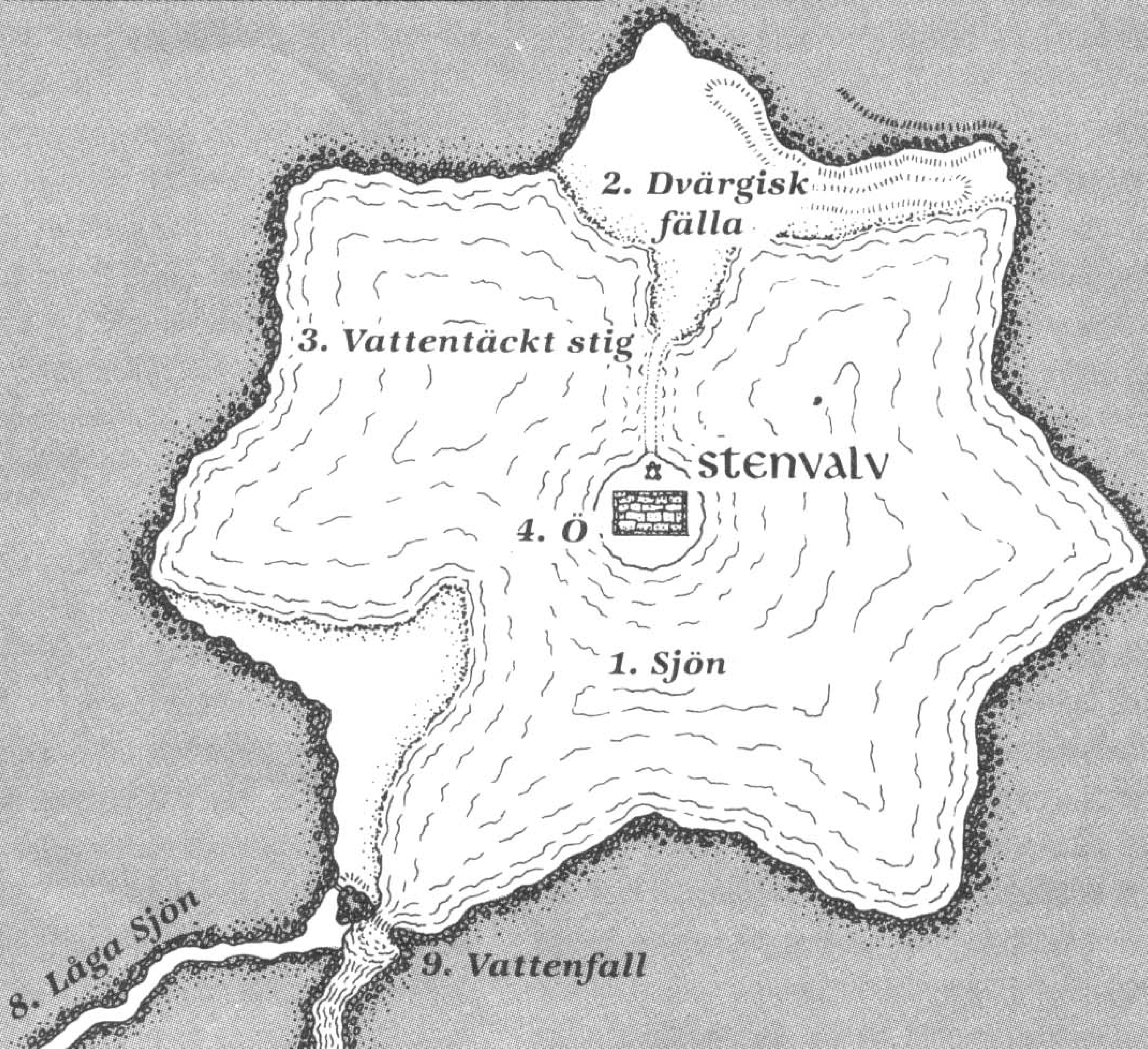
Fällans fjädrar laddar om när de avfyrats, för när man utlöser fällan öppnas ett vattenskott. När vattnet fyller skottet under tryck, vrider det ett vattenhjul som flyttar ett antal kuggar och skjuter tillbaka fjädrarna till sin ursprungliga position.

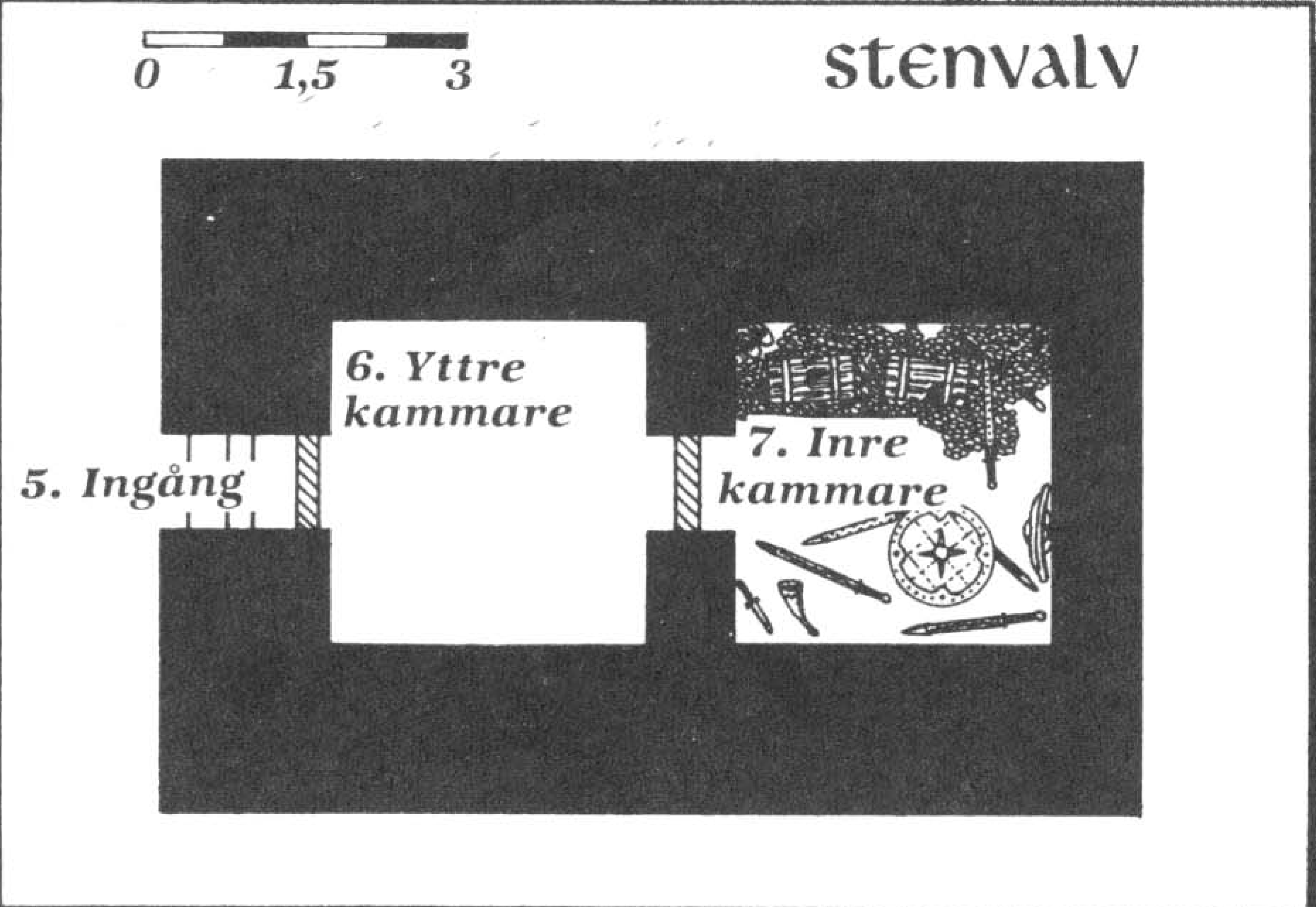
SL: Denna fälla bygger på en praktisk, fungerande mekanism. Genom att konstruera och beskriva hur fällan fungerar kan du ge spelarna en känsla av realism och ge dem ett problem att lösa (förutsatt att de klarar sina tärningskast). I detta fall kan spelarna till exempel spänna upp ett rep förbi de sista sju trappstegen eller försöka låsa trappstegen eller väggsektionen. En sådan utmaning skänker stor känsla åt spelet. Kom ihåg att hur komplicerad fällan är beror på vem som byggt den och vad den vaktar. Fällor som vaktar stora skatter är i allmänhet tuffast. Tänk också på att fällor som alltid är i funktion måste laddas om.

3. Vattentäckt stig. Denna 20 meter långa, flata, stensatta stig är vägen till den lilla ön med stenvalvet där skatten ligger. Eftersom den ligger en knapp decimeter under vatt-









net är den svår (−10) att upptäcka och det är en medelsvår manöver att ta sig över.

4. Liten ö. Den lilla ön, som är 12 meter i diameter, upptas till stor del av ett tio meter långt, sju meter brett och tre meter högt stenvalv. Bortsett från ett röse av enorma sköldpaddsben är det det enda som finns på ön.

5. Valvets ingång. Ingången till valvet spärras av en ståldörr. Två trappsteg leder ned till dörren som bara är en

dryg meter hög och en knapp meter bred. Dörren är låst och svår (−10) att öppna. En nyckel från antingen Fuilcwian eller Taim Loech kan förstås öppna den. Man öppnar dörren med ett handtag nära marken. En spak som är kopplad till övre kanten av dörren, men gömd i väggen, sammankopplar dörren med fällmekanismen i yttre kammaren. (Se 6 nedan.) Denna spak är omöjlig att ta bort om man inte hackar sig in i väggen. Bortom dörren finns en spiraltrappa av sten som leder ned i ett 3×3 meter stort rum, valvets yttre kammare.

6. Yttre kammaren. Rader av hål täcker väggarna i detta 3×3 meter stora rum. Bortsett från trappan, som leder ned till det, finns bara en ståldörr på väggen mitt emot. Om man öppnar denna dörr kommer man in i den inre kammaren. Fastän den inte är låst är dörren försedd med en fälla.

Fällan är normalsvår (±0) att upptäcka, men extremt svår (−30) att desarmera. (Se åter Tabell MT-2.) Om dörren öppnas mer än en meter utan att fällan har blivit desarmerad öppnar ett antal spakar i väggen en massa luckor och vattnet i Låga Sjön rinner in genom hålen i väggen i yttre kammaren. Vattentrycket får dörren att falla ned, stänga sig och gå i lås, och den stänger också och låser valvingången (se 5.) De offer som fastnar i rummet upptäcker att kammaren fylls på bara 12 ronder (2 minuter). Om de inte kommer undan snabbt kommer de att drunkna. Enda sättet att klara sig är att öppna en av dörrarna i kammaren. Båda är låsta och mycket svåra(−20) att öppna från insidan. Att låsa upp dörren medan man simmar är en manöver som modifieras med −100 + rollpersonens simningsbonus. Som tidigare påpekats kan en nyckel från antingen Fuilcwian eller Taim Loech öppna den yttre dörren.

7. Inre kammaren. Den inre kammaren är ett 3×3 meter stort rum med tre meter i takhöjd. Därinne ligger Talins skatt utspridd över hela golvet. Det är det byte som Låga Vägens banditer lämnade efter sig.

Talins skatt:

- 1000 silverstycken i högar i resterna av två förmultnade kistor.
- 50 guldstycken, omkringspridda
- ett hängsmycke värt 10 guldstycken i en påse av svart silke dekorerad med en sjuuddig stjärna i silvertråd.
- tre ädelstenar, vardera värd 2 guldstycken
- sex +5 bredvärd
- två +10 sköldar
- en magisk +5 dolk som återvänder till handen på den som kastat den.
- en stav, ett ×3 kraftpoängsföremål
- ett par Passar-alla-stövlar (passar alla fotstorlekar) som inte lämnar några fotspår efter sig
- en +10 metallrustning
- en magisk +10 ringbrynja som har +20 skydd mot projektilvapenattacker.
- en Nattseende-hjälm (passar alla storlekar) som ger bäraren förmåga att se lika bra i månsken som en molnig dag
- Oxhornet, som är ett magiskt, vitt oxhorn med silverinläggningar. Det är en ×4 kraftpoängsföremål för jordmagi som ger användaren en +20 bonus när han kastar bardbesvärjelser. Hornet har två munstycken, ett var för hornets två inneboende krafter. Tyvärr kan man bara använda hornet två gånger om dagen. När man blåser på vänstra sidan får alla ens vänner inom 35 meters radie +25 på sin AB och FB in sex stridsomgångar. När man blåser genom det högra munstycket hörs inte hornet, men det kallar till sig alla personer inom två mils radie som blåsaren vet finns där.

8. Låga Vägen. Denna trappa leder upp till en dörr och tunnelutgång, och det är norra slutstationen för den urgamla Låga Vägen. Låga Vägen går under jord i 30 mil, men har nu rasat samman vid södra änden. Om SL vill vara snäll kan den ha rasat på vägen också. En obehaglig överraskning väntar den som går in i tunneln; det är inte särskilt behagligt att vandra i 30 mil för att sedan tvingas vända om.

9. Vattenfall. Här faller Låga Sjöns vatten ned i en underjordisk flod. Floden förenar sig med Floden Bruinen när den runnit söderut i någon halvmil.

L7 UPPDRAGET

Lommarna vid Långklippan spinner runt ett uppdrag: att leta reda på Låga Sjön och hitta Talins skatt – och då särskilt Oxhornet. Det är ingen lätt uppgift, men spelarna kommer att upptäcka att inget uppdrag är lätt.

L7.1 ATT INTRODUCERA SPELARNA

Detta äventyr börjar med att spelarna kommer till Sista värdshuset från skilda håll. Väl där slår de sig till ro innan de möter sin uppdragsgiverska, barden Cigfa Felon. Cigfa kommer att träffa varje RP för sig i en avskild alkov som finns i värdshusets sällskapsrum (se L 6.1). När hon har talat med dem individuellt och försäkrat sig om att de inte kommer att svika henne, kommer hon att samla dem framför brasan i sitt privata rum på övervåningen. Hon erbjuder dem 5 guldstycken var som ett tecken på deras förbund och för att de ska kunna inhandla utrustning inför uppdraget.

Spelarna bör bekanta sig med varandra om de inte redan gjort det. Cigfa kommer att kontrollera om de passar ihop. Hennes plan går ut på att lura sällskapet, men hon vill ändå

ha dugliga och kompetenta redskap. Om de inte går bra ihop kommer de att spoliera henne strategi.

Steg 1: Resan till Benhuis

Cigfa skickar först efter varmt kryddat vin, örtte och kakor och förklarar sedan sin plan under en mindre festmåltid. Hon föreslår att de ska söka upp hennes gamla fiende Fuilcwian i Benhuis och försöka få tag på herdens nyckel under besöket. (Cigfa vill också veta lite om Fuilcwians hem och hans överfall, men det talar hon inte om för spelarna, för hon är rädd att de ska förstå hur mycket hon fruktar sin fiende.)

Till att börja med reser spelarna till Benhuis och träffar herden Fuilcwian. Deras uppdrag kommer att vara att ta reda på så mycket som möjligt om landskapet i södra Kallheda, och ta reda på alla ledtrådar de kan om Låga Vägens läge och Talins näste i Låga Sjön. I gengäld kommer spelarna att få en strålande start på äventyret, om de lyckas köpa eller stjäla nyckeln utan att väcka misstankar. Men då måste de klara av detta sidouppdrag utan att nämna Cigfa eller reta Fuilcwian.

Steg 2: Resan till Låga Sjön

Från Benhuis går spelarna rakt mot Kallheda. Cigfa kommer att berätta allt hon vet om legenden för dem (se L4.1 och L4.2) och ge dem en kopia av poemet och något som liknar den riktiga kartan. Men bortsett från det kommer barden inte att vara till mycket hjälp. Det är upp till rollpersonerna att upptäcka exakt vart de ska och uppnå sitt mål.

Steg 3: Tillbakaresan

Cigfa kommer att påpeka att Låga Vägens södra ände har rasat och att det inte är säkert att återvända genom den underjordiska tunneln. Detta är en viktig varning, för hon talar sanning och om spelarna väljer att inte bry sig om henne kan de fastna i smådvärgarnas underjordiska gamla byggnadsverk. Hon bryr sig kanske inte så mycket om spelarna, men hon är mycket rädd om Oxhornet.

L7.2 LEDTRÅDAR

Bortsett från poemet och legenden är Cigfas grova kartskiss över området en bra hjälp. (Se "Cigfas karta.") Den visar vägen österut mot Fuilcwians residens i Benhuis och de största vägarna som leder in i Trollbergen och Kallheda i norr.

Fuilcwian kan förse dem med mer detaljerad information. Om spelarna behandlar honom väl kan han till och med rita en karta åt dem (se "Fuilcwians karta"), men sällskapet bör ha en god anledning att söka hans hjälp – något som inte väcker Fuilcwians egen girighet. De kan till exempel vara på jakt efter en försvunnen vän eller säga att de tänker öppna en gruva.

Att få tag i Fuilcwians nyckel är ännu svårare. Det går att stjäla den, men han får inte upptäcka det, för då kan det uppröra den farlige herden och hans släktingar. Eventuellt kan spelarna köpa nyckeln, men då måste de ha tänkt ut en historia om varför de behöver den. En sådan ursäkt kan vara att de letar efter en nyckel som de har en beskrivning på (t.ex. "en rostig nyckel som är ungefär en decimeter lång och har dvärgiska symboler ingraverade"), en som öppnar en valvdörr eller en gruva. Spelarna bör vara noga med att inte erbjuda honom för mycket eller för lite, kanske fem silverstycken för upplysningar om ett sådant föremål och ett guldstycke för själva föremålet.

Annars finns inte mycket som kan vara till hjälp. Det mesta finns i sällskapets motståndares ägo – Taims och Pehts – och ingen av dem kommer att erbjuda sin hjälp under några som helst omständigheter. Om de kan få tag på dessa föremål, som Taims nyckel och karta, beror på spelarnas förmåga att besegra sina fiender.



L7.3 HINDER

Hindren som spelarna stöter på är tuffa, men på intet sätt oövervinnerliga. Eftersom de vanligtvis aktiva och farliga djuren i Rhudaurs trollberg inte är inblandade, blir deras huvudprobelm terrängen, fällorna och två SLP.

L7.3.1 TERRÄNGEN

Rhudaur är ett hårt land, speciellt i trakten runt Östra landsvägen. Klippor och steniga kullar täcker landskapet, och skogar och sankmarker fyller ut nästan varenda sluttning och fördjupning. Till och med den enklaste resplan kan gå i stöpet i denna hårda vildmark.

Med tanke på äventyrets avsikter föreslår vi att spelarna bara ska behöva slå för sin rörlighet när de gör något utmanande, t.ex. att bestiga en klippa eller korsa en flod som vid Trollvattnets vadställe i närheten av Fuilcwians hus eller Klipptrappan vid Långklippan. Dessa utmaningar ger tillräckligt mycket spänning för nybörjare och kan kanske till och med bli för mycket för någon. Andra förflyttningsmanövrar rekommenderas bara när spelarna aktivt tar sig an något svårt hinder (t.ex. lämnar stigen för att klättra upp på en klippa för att den "ser intressant ut").

L7.3.2 FÄLLORNA

Fällorna kan bli spelarnas tuffaste motståndare. Dörren till Stora Salen i Fuilcwians hus (se L6.2 på 6b) är den första av dessa dödsbringande mekanismer, men kan undvikas helt av ett sällskap som väljer att helt enkelt knacka på dörren.

Fällorna vid Långklippan (se L6.3) och i valvet på Låga Sjön (se L6.3) är mindre lätta att undkomma. De kan båda vara dödliga. Om den upptäcks kan dock den första fällan undvikas om man låter bli att gå på de nedersta stegen av trappan – vilket borde vara ganska enkelt. Den andra fällan kan man klara med ett lyckat desarmeringskast eller, även om den utlöses, med en av valvnycklarna från Fuilcwian eller Taim.

L7.3.4 SLP

Spelarna har i allmänhet mindre kontroll över SLP än vad de har över terräng och fällor. SLP är liksom väderleken nyckfulla. Till skillnad från vädret, som utelämnats i detta nybörjaräventyr, är SLP ett allvarligt problem för sällskapet. Peht försöker skugga dem hela tiden och anfaller dem när de tagit sig in i valvet och är som mest försvagade. Taim ligger i bakhåll för alla inkräktare. Taims vildsvin Muc gör honom ännu farligare, särskilt på Klipptrappans ostadiga trappsteg.

Sedan har vi Fuilcwian (se L5.4) som är den ende SLP som spelarna kan påverka. Han och hans släktingar kan lätt besegra sällskapet om de blir provocerade. Han, som alla SLP, kan dock bli besegrad om han är ensam och blir attackerad av ett välkoordinerat sällskap. Fuilcwians styrka är den att han, även om han snabbt blir ihjälslagen, kan försvaga äventyrargruppen. Var gång de antar en utmaning riskerar spelarna att bli skadade.

L7.4 BELÖNINGAR

Cigfa erbjuder äventyrarna hela Talins skatt (se L6.3 på 7), utom Oxhornet. Den är en avsevärd förmögenhet för ett gäng unga äventyrare. Dessutom är barden villig att betala ut 5 guldstycken i förskott för inköp av utrustning. Detta är ganska generöst

Andra skatter finns i Benhuis (se L6.2 på 6e och 6f). Genom att besegra eller råna Fuilcwian och hans bror Frecwian kan spelarna komma över ännu mera byte. En del äventyrare vill kanske till och med försöka dra Cigfa vid näsan och behålla hornet, men då riskerar de att få betalt för gammal ost i framtiden. Avvägningen mellan girigheten och riskerna avgör om gruppen skall lyckas eller misslyckas.

L8 MÖTEN

SL: I ett typiskt äventyr vill kanske SL slå tärning för att bestämma slumpmässiga möten och använder då antingen en tabell avsedd för det speciella äventyret eller tabell ST-10. I sådana fall ska spelarna slå en gång (ett "undvikningskast") medan SL slår ett "Aktivitetskast". Genom att göra lämpliga tillägg och jämföra skillnaden mellan de två resultaten kan SL sedan avgöra om spelarna möter djur eller SLP.

Bara tre möten påverkar utgången av detta äventyr och de går alla ut på att spelarna möter en SLP. Följande texter ger råd om hur hur SLP kan handla under speciella omständigheter.

L8.1 MÖTEN MED FUILCWIAN

Som tidigare nämnts är herden Fuilcwian en vinningslysten typ. Han är opportunistisk och en vältränad tjuv och han drar sig inte för att mörda och skada. Det är bäst att möta honom när han är ensam.

Alla möten med herden kommer att kännas olustiga. Fuilcwian har alltid på sig sitt dödsbringande bredsvärd och han kommer att hålla det draget och klart tills han känner sig säker. Om någon skulle göra en tydligt rörelse som verkar hotande kommer Fulcwian att ge sig på den olycklige. Även om ingen gör någon sådan rörelse kommer han att förbli misstänksam över deras avsikter, så försiktighet är att rekommendera.

Om Fuilcwian överlever en strid med spelarna och upptäcker att något fattas när de gått sin väg, kommer han att hämnas. Detta innebär att han samlar sin bror och sina söner för att ta upp jakten, eller om de är borta, att han lämnar ett meddelande innan han ger sig iväg för att spåra upp spelarna.

L8.2 MÖTEN MED PEHT

Peht kan man möta på två sätt. Antingen kommer spelarna att upptäcka den dunlänske herden när han smyger efter dem, eller så kommer Peht att överraska dem när de har hämtat Talins skatt.

Om Peht skulle bli upptäckt kommer han att överväga situationen. Han kan uppträda nonchalant och försöka bluffa sig ur situationen. Till exempel kan Peht påstå att han hållit ett öga på spelarna när de passerade genom området, eftersom det varit så mycket stölder omkring hans hem på sistone, eller också kan han låtsas vara en skogvaktare på jakt efter tjuvskyttar. Peht kommer bara att fly om han är säker på att hans knep misslyckats, och han kommer bara att slåss om han blir omringad.

Om den ovanliga situation skulle uppstå att Peht måste springa kan det hända att han använder sina Hoppstövlar för att skaffa sig ett försprång. Han kan hoppa snabbt och oväntat, och klara de flesta förföljare. Tyvärr kan han bara använda denna förmåga två gånger om dagen, så krigaren kommer att tänka efter noga innan han använder den taktiken.

Peht tycker också om att kunna överraska folk när han slåss. Medan hans kortbåge är säkrare, kan hans osynliga svärd ofta ge honom tillfälle att hugga svärdet i sina motståndare innan de ens fattat att han är beväpnad. Om Peht kan lura en fiende i fällan eller ligga i bakhåll för honom, väljer han kanske hellre bågen, men i allmänhet föredrar han sitt svärd.

L8.3 MÖTEN MED TAIM

Taim har fördelen att i stort sett ha kontroll över sin position. Tillsammans med sitt vildsvin Muc kan han hålla vakt över ingången till Låga Sjöns grotta nästan jämt. Hans utbygdsjägaregenskaper gör honom till en tapper och värdig fiende.

Taim gillar att gömma sig tills hans byte är sårbart. Helst ska det befinna sig någonstans på Klipptrappan, varifrån det är svårt att fly. Utbygdsjägaren vet att flykt nedför trappan innebär att man hamnar i dvärgarnas fälla och att fly uppför trappan är snudd på vansinne. Han låter Muc ställa sig på toppen av trappan och använder sin fina långbåge för att skicka iväg ett regn av pilar mot de olyckliga motståndarna.

Eftersom Taim ofta spelar på sin flöjt (10 % av tiden, slå 91-100), kan beräknande rollpersoner upptäcka honom. Ännu större chans till detta har ett sällskap som väntar och uppmärksamt iakttar området kring Klipptrappan innan de försöker ta sig ned i grottan. Om de upptäcker Taim har spelarna en otroligt stor möjlighet att undvika ett sannolikt dödligt bakhåll.

Om Taim står öga mot öga med fienden kommer han att övergå till att använda sin handyxa, och antingen dra sig in i sin grotta eller ta Klipptrappan uppför klipporna. Muc täcker hans reträtt och om Taim skulle bli sårad eller dödad, kommer vildsvinet att utkräva en fruktansvärd hämnd på sin husses fiender. Muc kommer att sticka betarna i alla som kan tänkas vara en fara för utbygdsjägaren.

Kom ihåg att Taim känner till allt om Låga Sjöns grotta och valvet. Om han utnyttjar sina kunskaper om fällorna och säkra vägar, och sin nyckel, kan han skickligt utmanövrera även den skickligaste spelare, och därmed ge sällskapet en ordentlig utmaning.

L8.4 TABELL FÖR SPELLEDARPERSONER

Namn	Rang	Skadepoäng	Rustning	FB	Sköld	AB (närstrid)	AB (Avståndsvapen)	FM
Cigfa Felon	3	31	Ingen	20	Nej	Trästav 35	Kastkniv 30	−5
Peht Felon	3	65	Härdat läder	35	Ja	Kortsvärd 83	Sammansatt båge 50	10
Taim	4	52	Ringbrynja	45	Ja	Yxa 78	Långbåge 65	15
Fuilcwian	4	55	Ingen	40	Ja	Bredsvärd 90	Sammansatt båge 50	15
Muc	4	115	"Mjukt läder"	40	Nej	Betar 65	–	30

Anmärkningar:

Cigfa Felon: *Bard, 18 kraftpoäng (tack vare stav), 2 Bardlistor och Illusioner*

Peht Felon: *Krigare*

Taim: *Utbygdsjägare, 8 kraftpoäng, 1 Utbygdsjägarlista.*

Fuilcwian: *Spejare*

Muc: *Vildsvin, snabbt djur (se tabell ST-2)*

Se tabell ST-3 för färdigheter. SL bestämmer själv vilka listor Cigfa och Taim behärskar och andra ytterligare detaljer.